SATURN-PLAYSTATION-N64-PC-ARCADES-NEWS-ENTREVISTAS-HARDWARE

# PLUG 'n PLAY GAMES

Nº 2

PASSADO E FUTURO JUNTOS EM SEU PC

## Hexen II

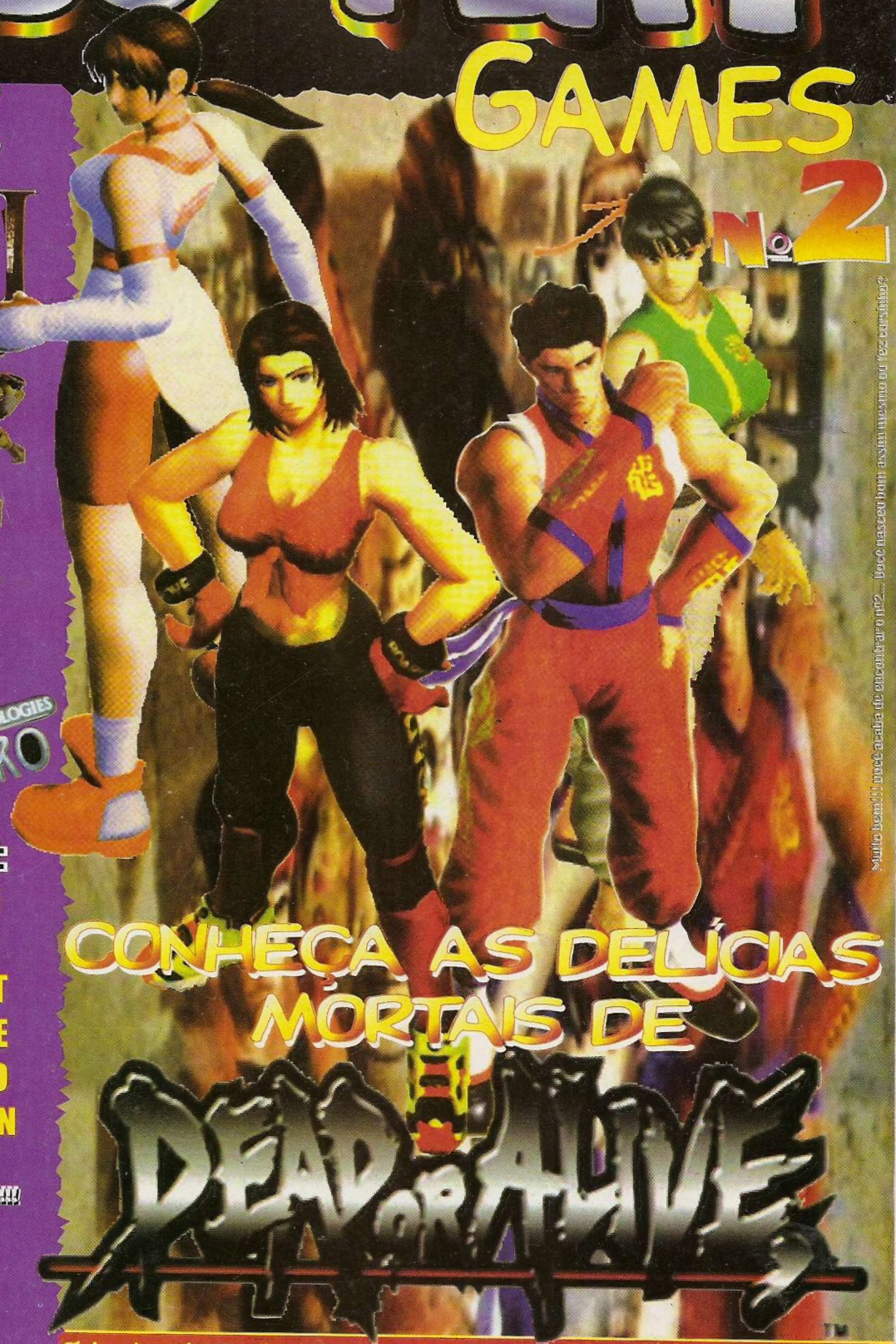
## HEAVY GEAR

E DÁ-LHE PORRADA

SAMURAI SHODOWN

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SUB-ZERO



AINDA NESTA EDIÇÃO:

ODDWORD • BOMBERMAN

TOP GEAR RALLY • F197

RESIDENT DIRECTOR'S CUT

SILHOUETTE MIRAGE • MACE

FINAL FANTASY AMERICANO

STREET FIGTHER COLLECTION

CONHEÇA AS DELÍCIAS MORTAIS DE

## DEAD OR ALIVE 2

Shinning the Holy Ark : estratégia completa com muitas fotos e dicas

EDITORA MAGNUM - ANO 1
PREÇO R$ 3,00 - Ache o nº2!!!

ISSN 1414-9087

00002

9 771414 908008

Manaus, Santarém, Rio Branco, Altamira, Boa Vista e Macapá (via aérea): R$ 3,90

# NÃO DEIXE DE LER

MAGNUM FORCE
DIVISÃO DE QUADRINHOS DA EDITORA MAGNUM

# PLUG'n PLAY

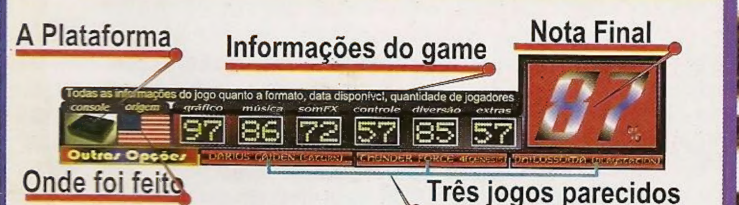
*EDIÇÃO NÚMERO 2 ANO 1*
*EDITORA MAGNUM*

*Agora você não vai ter mais vergonha de falar que gosta de games, você pode ler a Plug'n Play no ônibus sem esconder a capa. Afinal, qual outra revista tem esse visual retardado? Queremos agradecer o VJ João Gordo que mostrou ter um extremo bom gosto em games ao pagar um pau para a nossa edição.*
*E por falar em gordo, haja saco para o Papai Noel trazer todos os jogos que estão saindo de toneladas neste natal. Nesta edição nós mostramos o que há de melhor neste mês, em matéria de videogames. Ao ler a Plug'N Play você não vai sair por aí falando que o Dural é da Sony e que o Daytona CCE só tem duas visões, pois aqui NÓS JOGAMOS!!! (e não copiamos matéria da FAMITSU, eh! eh! eh!)*

*Team Plug'N Play*

*Troféu Joinha: caso você não saiba este magnífico prêmio é dado pelos nosso experts para os jogos com pontuação acima de 91%.*
*Abaixo nós daremos mais umas dicas para que você não se perca lendo sua revista favorita!*

## Mas, como entender essa #$%@ de quadro de notas ?




| E SE A NOTA FOR DE ... | O GAME É ... |
|---|---|
| 0 até 29% | UMA BOSTA, ESCROTO, IMUNDO, PODRE, HORRENDO, ABOMINÁVEL |
| 30 até 49% | DIGAMOS QUE FALTA MUITO PARA ESTE GAME SER RUIM. UM LIXO |
| 50 até 69% | ESTÁ NA MEDIA, COM UM POUCO DE EMPOLGAÇÃO ATÉ DÁ PARA JOGAR |
| 70 até 89% | EXCELENTE, MUITO BOM MESMO, ALTAMENTE RECOMENDADO ! |
| 90 até 100% | LINDO, MARAVILHOSO, UMA JÓIA. VOCÊ NASCEU PARA VER ISSO, CARA!! |

# ÍNDICE


## News
04 — Conheça a versão tupiniquim de Lara Croft, novidades de Castlevania para N64 e ainda a polêmica que a Sega está causando com a aquisição de patente para a troca de visões em jogos 3-D

## Ponto de Vista
06 — A opinião dos editores e seus sábios comentários sobre jogos animais (e alguns nem tanto!): Final Fantasy 7 americano, Resident Evil, Top Gear Rally, Samurai Showdonw 4.

## Previews
08 — QUAKE 2, nós vimos e vocês irão conhecer a mais nova obra-prima da ID. Pode babar até o Natal. Ho-Ho-Ho.... porque a versão final só por lá mesmo!!.

## Reviews
12 — De Mortal a OddWorld, passando por Mace: The Dark Age, com muitas fotos e informações animalescas de 13 jogos e você quiser saber mais, abra a revista logo, véio!

## DEAD OR ALIVE
16 — PEITOS, PEITOS, PEITOS E ALGUMAS BUNDAS. Duas páginas sobre o jogo das minas poligonais mais gostosas!

## Fique por Dentro
24 — Yes!!!, neste mês falamos sobre emuladores de videogame para PC, já sepode achar muitacoisa boa destes "programinhas" mirabolantes. Confere lá.

## Num deu nem pro Cheiro
25 — O RPG da Sonic Team, Shinning the Holy Ark, com a autópcia completa para você ver TUDINHO deste grande jogo.

## Seção Voodu
28 — Várias apelações e dicas de todos os consoles para você. Pode olhar, cara, eu não estou vendo mesmo!!

## PLUG MAIL
30 — Você está doido para entrar em contato com a gente, se tiver coragem mande suas cartas e se prepare...

# New's vidades

## TEKKEN TERÁ ANIME EM 98

Como era de se esperar da maioria dos jogos que fazem sucesso no Japão, será lançado uma série de OVA(OriginalVideo Anime) deste sucesso da Namco.

O anime de Tekken terá 2 episódios de 29 minutos cada. Os dois episódios saem dia 21 de janeiro e fevereiro respectivamente.

Marcarão presença apenas os personagens de Tekken e Tekken 2. Os fãs da série poderão saber mais sobre a relação de Kazuya e Heihachi Mishima, seu "querido" pai. Quem sabe também o anime explicará como Kazuya se engraçou com Jun Kazama, para dar no que deu: Jin Kazama, o filho pródigo de Tekken 3. Será que vai ser melhor que o movie de Street? Não sei, mas espero que lançem mais animes do genêro.

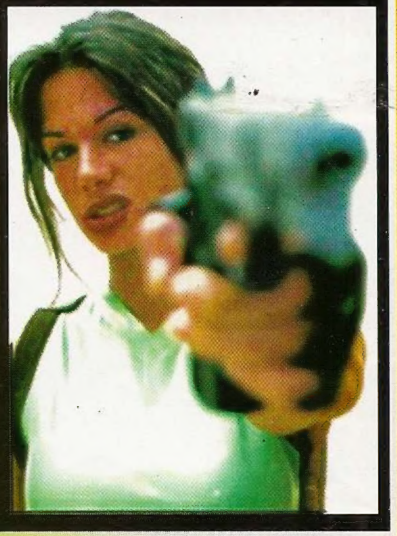
## A SENSUAL LARA CROFT MOSTRA O SEU CHARME

Depois de aparecer na lista "Top 50 Shakers In the Digital World" na revista Time Digital ao lado de Bill Gates e George Lucas, a musa digital mostra a sua sensualidade em carne e osso. A gostosa aí ao lado é inglesa Rhona Mitra, de 22 aninhos. A Core, programadora de Tomb Raider, vem exibindo o seu maior trunfo em feiras de jogos na Europa e EUA, e com uma beldade dessa da pra adivinhar que no mínimo chamar a atenção foi garantido.

A Brasoft, distribuidora do jogo aqui no Brasil (PC), através de um concurso, também já escolheu nossa representante tupiniquim. Sem querer desmerecer a beleza da mulher brasileira, mas a inglesa caiu feito um sonh...ops, luva. Agora vamos ver se o filme vai prestar ou ser somente mais uma bomba milionária Hollywoodiana.

GAROTA NACIONAL

A INGLESINHA



## SEGA CAUSA POLÊMICA !!!

A Sega do Japão conseguiu uma estranha polêmica que vem dando o que falar. Ela patenteou uma técnica de programação que tinha sido criada por seus programadores a cinco anos atrás, em Virtua Racing. Essa técnica é a do jogador poder controlar as camêras, comum nos jogos de corrida e primeira pessoa. Quem quiser oferecer diferentes visões nos seus jogos, terá que pagar pela licensa da Sega, isso se ela quiser licenciar! Se isso pegar, a Nintendo patenteia o controle analógico, a Takara, o escape (vide Toshiden) e por aí vai (virar uma palhaçada). O fato é que a briga já começou, e a Namco e Sony ,entre outras, já entraram na justiça contra a Sega. Para saber mais quando essa história acaba, fique plugado nas próximas edições.

## CASTLEVANIA 64

Chega mais informações do jogo que foi um dos mais comentados na Tokio Game Shown desse começo de ano. A Konami não para com seu suporte para o N64!

Segundo a Konami, C64 terá não apenas o novo caçador de vampi-ros Schneider Belmont, como, mais 3 novos personagens.

Cornell Reinhart, Kola, e Carrie Easterfield são os novos caças vampiros à se juntar com Schnei-der. Cada um vai ter características próprias .

Para quem não sabe, Castlevania vai ser dentro de um mundo 3D, tipo SuperMario64, e por consequência, uma jogabilidade não linear, com elementos adventures. Um exemplo disso que agora você terá que ficar atento com o período do dia. Um jogador que resolver fazer exploração a noite, tem bem mais chance de sair vivo do que aquele que explora de dia. Um sistema semelhante ao de Castlevania 2.

***Personagens:***

**Schneider:** Belmont de 25 anos, forte senso de justiça.

**Cornel:** O Ogro! Usa só as mãos.

**Carrie:** Garotinha com grande poder de magia. Ataca a distância

**Corler:** Resolve no tiro e na mão, com serra-elétrica (A Noite Alucinante).

# NINTENDO

## O POLÊMICO V64

Para quem não sabe, Doctor V64 é um aparelho de "edição" de jogos de N64, criado pela empresa chinesa (tinha que ser) Bung Enterpri-ses. A função do aparelho não era de piratear jogos, mas melhorar o som e poder modificar as imagens de qualquer jogo (para mim isso é pretexto!) O sistema utilizado para tal fim é o "Spatializer&Trade" dotado de Surround Sound&Trade, que junto com um software especial para PC's, possibilita a reprodução de jogos de N64 em um CD-Rom de 8x velocidades "incorporardo no console", por sinal muito atraente. Posteriormente, esta tecnologia foi copiada para inventarem o Wildcard 64, um clone deste.

Recentemente a Nintendo, não convencida da finalidade do aparelho, interrompeu as vendas do DV64, com uma ação na justiça contra a sua distribuidora, a loja chinesa Game City. A distribuidora teve que assinar um termo de compromisso no valor de US$ 100.000 com a Nintendo.

Quem sabe esses "caras de pau" começam a tomar jeito, e parem de dar prejuízo pro mercado.

■ ■ ■

Detalhes de Zelda 64 foram relevados por Shigeru Miyamoto, o diretor e produtor desse jogo que promete ser o maior trunfo da Nintendo ano que vem.

Existe um lugar chamado "Tower of Time", onde Link (personagem principal) pode viajar no tempo e se transformar em adulto ou garoto. Só o Link adulto poderá andar de cavalo.

Há vários itens já usados em outros jogos da série Zelda, como as bombas, gancho, martelo...

Outros são totalmente novos, como óculos, estilingue, arco e flecha... Haverá tmbém uma pedra vibratória, que acionará o Rumble Pak sempre que estiver carregando-a.

Assim como em Mario 64 você poderá trocar as câmeras no decorrer do jogo, usando os botões "C" .

A Nintendo está contando com esse título para melhorar sua situação no Japão, já que ocupa a última posição na vendas de software e consoles. O que a falta de um bom RPG não faz!

■ ■ ■

Mais novidades sobre o 64DD- A Nintendo já vem distribuindo os kits de desenvolvimento para algumas softhouses. Ela deixo claro para a imprensa americana que os jogos vão poder utilizar mais de um disco. O que não pode acontecer e o custo do jogo passar dos US$ 50, media dos preços dos jogos de Cd. Com isto, a Nintendo planeja preparar terreno para competir com os futoros consoles de Cd, como Dural e PSX 2. É, a briga deve ficar feia lá pra 99, quando o Dural já vai ter sido lançado

## Top Ten

uma olhada na preferência japonesa

todos os consoles

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | FFIV INTERNACIONAL | PS | 6 | Everybody%s Golf | PS |
| 2 | Front Mission 2 | PS | 7 | Can Can Bunny Extra | SS |
| 3 | Bio Hazard DC | PS | 8 | Breath of Fire 3 | PS |
| 4 | Super Robot War F | SS | 9 | J Powerful Pro-Baseball | PS |
| 5 | Baku Bomberman | N64 | 10 | Pachiko Complete | PS |

# PLAYSTATION

### PSX 2 NEWS

Todo mundo sabe que parte do sucesso do PSX no mundo e principalmente no Brasil, se deve ao fato de poder comprar um CD pirata por menos que US$ 10 através de um chip conversor.

Como a Sony sabe como é sentir no bolso um prejuízo daqueles, ela vai colocar um chip no console, que detecta qualquer alteração em sua rede de circuitos e impede que os piratas de plantão consigam instalar conversores universais em sua placa mãe. Claro que existe a possibilidade de algum hacker driblar a proteção anti-pirataria do PSX2 (Lembra que esse chip demorou para aparecer para o PSX).

■ ■ ■

### TEKKEN 3, A DEMORA!!!

Para quem espera ansiosamente o lançamento desse jogaço, parece que vai ter que esperar mais um pouco. A Namco, informou à imprensa japonesa que não está com pressa de lançar o jogo e não faz a mínima previsão de quando for lançado. Isso se deve a dois fatores :

1- Tekken 1 e 2 e Soul Edge ainda continuam vendendo bem, portanto a Namco não quer "matar" essas fontes de dinheiro com o lançamento de Tekken 3.

2- Como o hardware do arcade se baseia na placa System 12, que possue 50% mais potência que o PSX, a conversão está dando trabalho, já que a Namco prima pela qualidade perfeita das sua conversões.

■ ■ ■

Hudson de cabeça no mercado do PSX e anuncia Bomberman World e Momotaro Dentetsu 7 (tipo SimCity), dois antigos clássicos dela. Antes destes ela fez Beastorizer para o PSX.

# SEGA

### Dural na E3

Rolam rumores que a Sega tem trabalhado duro para ver se consegue até a E3 (maior feira de produtos eletrônicos do mundo) mostrar ao público o seu mais novo console. Jogos como Super GT, Virtua Fighter 3 e algum "Sonic" são provaveis candidatos a aparecerem na E3.

### Dural orfão de mãe?

Rumores na internet dizem que a SEGA pretende abandonar a produção do hardwear de seu mais recente projeto o Dural. No caso, quem assumiria a produção de todo hardware seria a renomada NEC, atual parceira do projeto, e a SEGA só se preocuparia em produzir os softwares para o console. Esses rumores tem por base o fato da SEGA não ter uma boa reputação de seus consoles diante do público e das softhouses, por serem menos potente e difíceis de programar, por isso com o console sendo produzido pela NEC daria ao videogame uma ótima impressão, já que ele seria produzido pela PODEROSA NEC.

# Ponto de Vista

**The Menace**

O PODER LEGÍTIMO NÃO É CONSEGUIDO POR IMPOSIÇÃO, MAS POR MERECIMENTO

## FINAL FANTASY AMERICANO - PSX

### The Menace

São inúmeras as qualidades deste imenso RPG. Sim, melhor do que a versão japonesa. Além de estar mais difícil, possuir mais inimigos e ambientes, tornando o jogo muito mais interessante do que já era. Espero que seu rival, Grandia para Saturn seja tão bom quanto FF7.

### Black ADDer

O maior épico de todos os tempos, os melhores gráficos já vistos num rpg, o mais longo rpg da história e o enredo mais profundo de todo mundo, é só isso o que posso dizer deste jogo. Melhor jogo do ano na opinião deste simples editor.

### Omega

O que mais eu posso falar?
Simplesmente o melhor de todos os RPGs que já vi.
Agora posso afirmar:
"Melhor que FF VII somente FF VII"

### The Prodigy

Lindo, os americanos me surpreenderam e fizeram uma versão melhor que a japonesa, com inimigos e fu motion a mais, as magias d FFVII são as melhores que e já vi, sem dúvida um grand RPG.

## Dead or Alive - Sega Saturn

### The Menace

Impressionante!
Não por este jogo estar em alta resolução, 60 Frames por segundo de texturas de alta qualidade, mas por não ser a SEGA que fez o game. Tudo bem, Tecmo pegou o engine do grande Virtua Fighter 2, mas eles merecem prestigio, afinal, não é qualquer um que faz um bom jogo de luta. Congratulations!

### The Prodigy

Japonês é tarado mesmo! Digo isso porque uma das coisas mais interessantes do game é o movimento dos peitões das minas, realmente exciitantes.
Excelente jogabilidade e texturas de arrazar a concorrência, parabéns aos programers da Tecmo por usarem tão bem o engine do maravilhoso Virtua Fighter 2.

### Omega

A então sumida Tecmo retorna aos consoles caseiros e junto traz a conversão do seu recém lançado arcade Dead or Alive. A conversão ficou uma das melhores que eu já vi de jogos 3-D, para consoles.
Tá de parabéns.

### Himaru

A Tecmo me surpreendeu, e fe um jogo com excelentes gráfico e bastante divertido. Destaque par as mulheres gostosas do jogo, qu na minha opinião tem os peitos mais tesudos que um jogo de Lut 3-D que um console caseiro pod gerar.
Adorei os extras

## Hexen 2 -PC

### The Menace

Este game só perde possivelmente para Quake 2 em termos de design. Eu recomendo que você desligue a luz do seu quarto, aumente o contraste e reduza o brilho do seu monitor, aumente o som e delire com um espetáculo de gráficos e texturas jamais vistos em seu PC.

### Black ADDer

Pessoalmente, eu odiei o primeiro Hexen, mas esta versão realmente me chamou a atenção, o melhor design de fase que eu já vi em jogos de corredor. De uma velha igreja abandonada a um templo de magos, os melhores cenários medievais já vistos.

### Omega

O jogo ficou excelente!
Sempre sonhei em ser um necromancer e sair por aí matando tudo e todos, agora meu sonho se realizou.

### Himaru

Bem melhor que Quake, o ambiente medieval é perfeit você tem que pensar para jogar e isso me agrada, além de você ganhar experiênci o que é fantástico, o gráfic e o som são perfeitos, um dos melhores jogos no estil

## Samurai Spirits 4- Sega Saturn

### The Menace

Gosta de Samurai? Tem um Saturno? Demorou para comprar,cara! A SNK fez uma conversão perfeita, mantendo aquela famosa jogabilidade "nervosa" que todos nós gostamos. E olha que eu já torrei o meu saco com jogos de luta 2-D, mas Samurai é o único que eu tolero no momento.

### Omega

O melhor da série já lançado para consoles caseiros. Ganhou muitos pontos na minha opinião graças à diversidade de personagens. Agora esperamos que façam a mesma coisa para outros consoles e não aquela cretinice para Playstation.

### Black ADDer

Sensacional!!
É um jogo com umas das jogabilidades mais nervosas que eu já vi. Excelente trabalho, SNK, que sabe fazer suas conversões para Saturn como ninguém.

### Himaru

O melhor da série, a SNK fe uma conversão perfeita. O personagens são muito bem desenhados, parabéns SNK

## Mortal Kombat Mithology- PSX

### The Menace

Sinceramente, quando vi o jogo gostei, mas quando relei naquele controle podre minha opinião mudou do vinho para água. É legal e tudo mais, porém o controle fede, fede a vômito. É experiência mais hedionda que um jogador poder ter com um controle.

### The Prodigy

Sempre achei MK uma série fraca, E essa não escapa do meu conceito. Controle PÉSSIMO, jogabilidade fraca e não tem variação de inimigos. O lixo dessa edição. Único ponto fica para o gráfico que realmente ficou bom.

### Omega

Eu sei que é um pouco repetitivo mas tenho que disser:
QUE BOSTA DE CONTROLE
Tirando esse pequeno detalhe o resto até que ficou bom.
Uma ótima pedida para quem quer conhecer Out Word.

### Himaru

O maior desafio do jogo é controle, que é uma bosta total, as vozes são horríveis parece, que enfiaram pape higiênico nas bocas dos personagens, parece que quebraram a espinha do SubZero de tão poucos quadros que tem, indicado para os fãs de MK.

## Formula 1 97 -PSX

### The Menace

Fórmula1 97 poderia ter ficado melhor. Não que não tenha melhorado, ocorreram algumas mudanças no jogo, mas os gráficos deveriam ter sido melhorados. A visão do Cockpit ficou horrenda, você vai preferir as outras visões quando ver. Vale por ter mais pistas e ser mais rápido.

### The Prodigy

Um desperdício de polígono e cores pobres. Era melhor os programadores se preocuparem antes com a fluência do jogo. Mas o jogo ficou ótimo no som e a jogabilidade que está rápida e macia, principalmente com o joystick análogo.

### Omega

Não vez feio na minha opinião, o jogo melhorou em gráfico, jogabilidade em opções ou seja melhorou em tudo.
O ponto alto é a noção de velocidade que o jogo passa. Quem curte um bom jogo de corrida vai delirar.

### Himaru

Quem gosta de fórmula1, nã há melhor, mas se você lig para os gráficos horrorosos sinto muito, procure um outr jogo de corrida, como Seg Rally ou Rave Racer.

**BLACK ADDER**

OS JOGOS JAPONESES SÃO SUPERIORES

**THE PRODIGY**

FORA Mk E LOST WORLD

**Omega**

SÓ SE PODE VER O FUTURO SE VOCÊ APRENDER SOBRE O PASSADO

**HIMARU**

AMIGOS VOCÊ CONHECE NA HORA DA DERROTA, E NÃO NA VITÓRIA

## OddWorld - Abes Oddysee -PSX

**The Menace**

Simplesmente maravilhoso, no estilo de jogo à la Out of this Word, o design do jogo é fantástico. É a equação perfeita (gráfico, som, ambiente, interface, comédia)=diversão inteligente. Super retardado.

**Himaru**

Maravilhoso, faltam jogos neste estilo, a história e o ambiente é a coisa mais doente que eu já vi, é pedreira pura, sem dúvida vale a pena chegar no final, lindo!

**Omega**

Adorei o melhor jogo da edição.
Os personagens são legais e com um ambiente que é um dos melhores que já vi. Quem gosta de jogos inteligentes e cheio de ação, não pode perder.

**Black ADDer**

Cara, depois que eu descobri que se pode entrar na mente dos inimigos e poder controlar suas ações, delirei !! Para quem curte jogos desse tipo, este jogo é um orgasmo!!

## REsid ent Evil Directors CUt

**The Menace**

Tá tá tá...
E com vocês, apresentando: Resident Evil 2, ops, quer dizer, Directors Cut. E que eu fiquei tão impressionado com a maravilhosa Demo de RE2, que me esqueci do pouco diferente ReDC. Sorry!!

**Himaru**

Se eu tivesse problema no coração, certamente teria um ataque por causa dos grandes sustos que este excente jogo da Capcom. E agora com o 2, certamente vou precisar de uma ponte de safena

**Omega**

O novo neste jogo é que você, pode fazer tudo que havia feito antes só que agora de modo diferente.
ENTENDEU ?
Mas se você quer algo novo mesmo, de uma jogadinha no demo do RE 2.

**The Prodigy**

O jogo elegido como o melhor pelo público americano ficou ainda melhor. As câmeras ficaram bem melhor, mas o que ficou legal mesmo foi as mudanças que fisgam qualquer fã de Resident (e quem não é?). E tem também o demo do arrasa-quarteirão Re2.

## Silhouette Mirage -Sega Saturn

**Black ADDer**

Um jogo super criativo, esbanjando luzes e efeitos. Os inimigos do jogo estão demais, o jogo, alias, é bastante longo e eu gosto disso.

**The Prodigy**

Certamente um dos melhores do ano, junto com Trouble Makers e Castlevania X .É obvio esperar isso de uma grande marca feita a Treasure.

**Omega**

Eu achei os gráficos bonitos e gostei muito do desenho dos personagens, bem estilo Cartoon, para que gosta de plataforma vale a pena dar uma olhada

**Himaru**

Um tesão, o grande plataforma do ano, os chefes arregaçam na criatividade e as musicas então nem se fala, são maravilhosas. Treasure, lance mais jogos, por favor!

## Street Fighter Collection -Ss

**The Menace**

É bom de vez em quando relembrar os grandes tempos de Street Fighter. Excelentes gráficos e jogabilidade para matar a saudade de qualquer fã.

**The Prodigy**

A melhor série dos arcades de todos os tempos, SF2. Ainda me lembro daquela época que meu programa de final e meio de semana era tirar contra e mais contras. Nos dias de hoje a jogabilidade ficou meio simples mas ainda tem parte do seu brilho.

**Black ADDer**

Jogar com a Cammy em Alpha 2 reciclou o jogo. Quantos aos Super-Streets, estão tão bons quanto as máquinas. Valeu Capcom!!

**Himaru**

Me senti no túnel do tempo, ao lembrar das boas épocas de SSF2, e claro, voltar a jogar com meu jogador preferido depois do Ryu, o Vega(espanhol), perfeito tirando os slow's. A Cammy no Alpha 2 é demais!

## Baku Baku Bomberman -N64

**The Menace**

Esse Bomberman tem o engime bem parecido com Mário, e pode-se dizer que não foram tão felizes em passar aclamada jogabilidade de Bomberman do 2-D para o 3-D

**The Prodigy**

O jogou mudou paca, lembrando bastante Mario 64, mas nem por isso ficou ruim. Adorei o ambiente 3D desse jogo, com cores lindas, música no estilo que eu gosto (tipo Bomberman do Snes e principalmente os chefes). Só acho que o público que faz questão do antigo estilo, vai estranhar

**Black ADDer**

Não gostei desta versão de Bomberman. A antiga versão me empolgava bem mais. Mexeram tanto que acabaram estragando.

**Himaru**

Parece um Mário com personagens trocados, o som está legal para ser o N64, em minha opinião a jogabilidade perdeu para os antigos Bomberman's.

## Top Gear Rally- N64

**The Menace**

É o jogo de corrida com o gráfico mais bonitos do N64, pena que o jogo é lento e de vez em quando aparece alguém na tela.

**The Prodigy**

Bom racing, mas ainda falta muito para competir com os grandes racing dos 32 bits, faltou velocidade

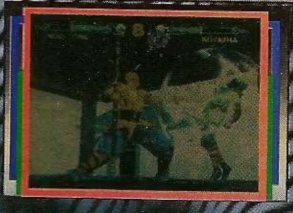
**Omega**

Ficou com um gráfico animal, mas como só gráfico não conta o jogo fica a dever muito. O jogo não passa um mínimo de velocidade para o jogador e isso é essencial em jogos de corrida.

**Himaru**

Muito lento para um jogo de corrida, parece que você está num domingo no parque. Poderia ser melhor, realmente não gostei.

## The Mace -N64



**The Menace**

A melhor opção de jogo de luta para quem SÓ tem um N64, porem, perde de longe para os jogo de luta dos outros consoles. Os personagens têm um design legal. Deveria ter um sistema de combos melhor e não dar Slowdown.

**The Prodigy**

Quando eu vi este jogo na Salex, achei fraquinho e desinteressante, mas quando eu joguei pra valer no N64, que surpresa. O som, gráfico, jogabilidade (para o padrão dos fighting americanos) e principalmente fatalities e personagens ficaram bem loucos

**Black ADDer**

Sem dúvida o melhor jogo de luta do N64! Bem... Tá certo que o N64 não tem muitos jogos do gênero . O melhor jogo de gráfico no N64 depois de Mario. Melhor design de lutadores que já vi em jogos de luta 3-D.

**Omega**

Gostei bastante, ainda mais porque tem sague pra todo lado neste jogo. Muito melhor que Killer Instinct, além do mais eu adoro jogos de luta que tenham armas.

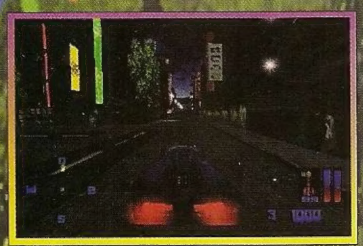
# PREVIEW

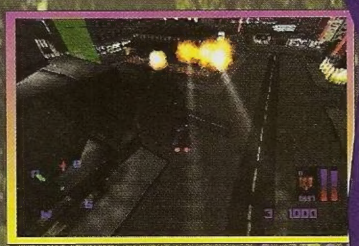
# Auto destruct

## DETONE RELIGIOSOS FANÁTICOS COM SEU ARSENAL!!!

Previsto para final de 97

Aqui temos um novo tipo de jogo de corrida, na verdade isso parece mais um jogo de tiro. Você é um agente e deve parar uns fanáticos religiosos que querem dominar o mundo antes que seja tarde demais. Neste game você e seu carro futurista poderão andar livremente pelo cenário comprando armas e resolvendo situações diversas. Os movimentos do carro são bastante realistas e ele é bem moderno, podendo atingir grandes velocidades. Se você for esperto poderá encontrar até lojas de armas ilegais. Do mal, cara !





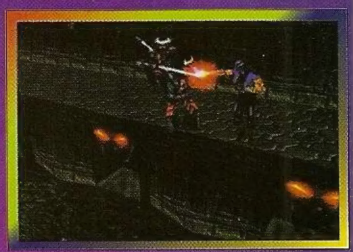
# Ninja

## PORRADA 3-D NO ESTILO ANTIGO!!!

Este é interessante. A principal idéia deste jogo é unir tudo que existia de bom nos antigos videogames, mas com gráficos animais e boa jogabildade e uma história legal. É isto que a Core design está se mantando para fazer e parece que está conseguindo. Efeitos de luz além de cenários 3-D, seguindo de Full-Motions cinematográficas tornam este game candidato a um grande Hit dos videogames.

Ninja terá 12 fases que promentem ser gigantes, e como este jogos sofre influências de grandes jogos do passado espera-se aquela jogabilidade excelente que foi perdida há muito tempo atrás. Como a Core não está decepcionando neste últimos tempos, pode esperar que vem coisa boa pela frente.

Previsto para o final do ano



# Parasite Eve

## O MAIS SOBRIO RPG DA SQUARE ESTÁ CHEGANDO

É a Square novamente destruindo na parte de RPG novamente. E este está ficando animal, caro plug-leitor: Mitocondrias-aliens infectaram animais e insetos os deformando em criaturas horrendas, tornando o jogo como se fosse uma história de terror.

Você jogará com uma mulher de nome Aya (coitada, parece que ela vai sofrer). Parasite Eve está sendo desenvolvido simultâneamente nos USA e Japão, para poder haver um lançamento simultâneo. Desaconselhável para quem caga quando jogo games tipo terror.

Previsto para final do ano podendo o lançamento ser simultâneo nos USA e Japão

# Screamer Rally

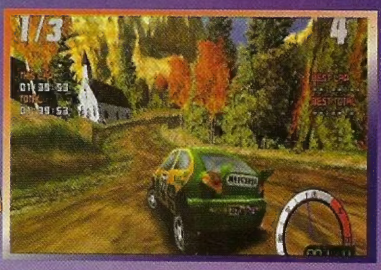
## O MELHOR JOGO DE CORRIDA DO PC AGORA SE TORNOU RALLY

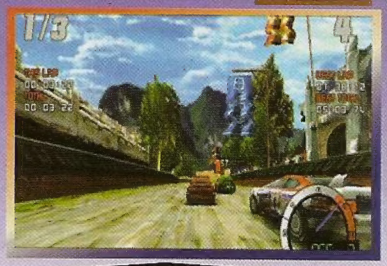
Claro que, se você tem um PC, há bastante tempo com certeza deve-se lembrar de Screamer, não é? Screamer é um game que só vingou na segunda versão, isto porque na primeira o jogo era muito travado para se jogar, na segunda versão o game melhorou bastante na jogabilidade e se tornou a melhor opção para quem não tem um videogame de 32- bits e possue um PC.

Agora na terceira versão, com uma tecnologia melhor, os programadores puderam fazer um game belíssimo em gráficos, manter os quadros por segundo e principalmente manter uma boa jogabilidade. Com 7 pistas extremamante detalhadas, o jogo contará com 5 carros carros que poderão ser configurados à vontade por causa das diferenças de terreno e ainda terá opção de multi-player.

Previsto para novembro

PC





# Private School Justice

## MULHERADA IRADA DANDO PORRADA PRA VALER!!

E a Capcom retorna ao 3-D novamente. Depois de Street Fighter X, que fez um até um bom sucesso, está chegando por aí um jogo que provalvelmente só será com mulheres e mulheres que estudam em faculdades, todas lutando de uniformes. É que no japão, este tipo de mulher tem uma boa imagem, por isso o tema estranho.

Lembrando que ainda há a possibilidade de uma mudança no título podendo ser chamado Legion of Heroes: School Yard Justice, e ainda poderá haver a inclusão de homens no jogo para melhorar a história do jogo. O controle adotado será de quatro botões, soco e chute forte e soco e chute fraco. Combos serão ao estilo Darkstalkers se você gosta dos games da Capcom certamente perceberá a semelhança no instante que ver a máquina.

Por isso, não esquente com a falta de personagens famosos da Capcom ( com excessão da Sakura), o jogo será puro estilo "Capcom", ou seja, excelente.

Previsto para o final de 97 ou começo de 98

ARCADE

# Wreckin Crew

## ENCARE ESTA DIVERTIDA CORRIDA 3-D!!

Jogo de carro no estilo arcade, porém com uma diferença, este é daqueles jogos comédia, pura palhaçada, somado à gráficos super-coloridos com um engine muito rápido e animado. Aliás este game promete ser um dos mais coloridos e animados, tudo isso para sua diversão. Você poderá escolher desde um Chevrolet 57 à uma pickup Ford, correndo por pista de 4 fantásticos mundos. Muitos secrets, levels bônus, modo DEATHMATCH estarão disponíveis na versão final.

Previsto para final do ano

# Bomberman World

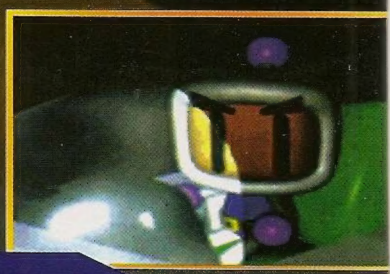
NOSSO AMIGO BOMBÁSTICO RETORNA TOTALMENTE RENDERIZADO EM 3-D

E mais Bomberman na parada, depois de sua versão 3-D para N64, só faltava o Playstation ter sua versão do conhecido personagem japonês. A história desta vez é que um time de inimigos chamado "The Dark Force Bombers" que foram capturados numa prisão de cristal, porém eles foram libertados. Cabe agora a Bomberman recuperar os pedaços da prisão-cristal, é a vida.

Essa versão será diferente de todas as versões disponíveis para Saturn e N64, tendo um visual renderizado com perspectiva 3/4 (isométrica).

Como sempre, imensos perigos (sempre explosivos) estarão a sua espera, e sua maior arma será sua estratégia. BOOOM!!

Previsto para Dezembro



# Quake 2

## AGORA O SUCESSO DA ID ESTÁ MUITO MAIS ANIMAL!!!

Depois de Doom veio Quake, agora a ID software ataca novamente com o melhor jogo de corredor 3-D de todos os tempos, com um desing bem diferente do seu antecessor. Pioneiro no Deathmath via Internet, esta segunda versão conta com um engine superior , com efeitos de luz impressionantes e construções dos levels Hiper-detalhadas.

Com novas armas agora você poderá explodir seus inimigos depois de mortos, o nível de detalhe é tão grande que você verá uns mosquitos posando sobre a carniça deles, além das armas agora darem um tranco animal, você terá missões a cumprir, isso mesmo, Quake agora não é só matar, tem que se pensar um pouco desta vez. O suporte à Internet será muito mais animal podendo suportar até 200 jogadores on-line (imagine a zona). Nosso personagem está muito mais animado, e os inimigos também. Um luxo!

Shareware já disponível

# Beast Wars

## YES!!! TRANSFORMERS PARA GALERA!!

Lembra? É mano, eles voltaram e se viram animais. Baseado na série totalmente construída em Computação Gráfica, Beast Wars está sendo produzido pela Hasbro estando 80% completo. O será tipo shooter 3-D com muitos efeitos de luz e texturas de qualidade, incluindo as incríveis transformações dos robôs. Você controlará os personagens tanto na forma de robô quanto na forma de animais. Vamos esperar que a empresa que está fazendo o game não o estrague devido à sua inexperiência nos 32-Bits. OBS: Para quem não conhece a série de computação gráfica o Lider Optimus agora se chama Optimus Primal e se transforma num macaco, sim, meio estranho assim mesmo!!!

Previsto para o final do ano

# HUNTER

*O Heavy Gear Hunter tem por distinção ter sido o primeiro mech a pisar no solo de Terra Nova.*

*Uma máquina robusta, sua simplicidade e versatilidade são as razões porque ela é tão utilizada até hoje.*

# HEAVY GEAR

# KODIAK

*Sua primeira aparição ocorreu nos 2 últimos ciclos da Guerra da Aliança. O Kodiak é um produto da engenharia do Norte, concentrando um alto poder de fogo em uma armadura super-resistente.*

*Um Heavy Gear raro de se achar devido aos altos custos de produção.*

A história de Heavy Gear se passa no século 62, onde após um desastre climático no planeta terra a população é forçada a buscar outro planeta, então eles encontraram Terra Nova. No novo planeta os terráqueos começaram uma nova vida, onde a paz e harmonia imperavam até que os ex-habitantes desse planeta resolveram invadir Terra Nova. Os terráqueos estavam indefesos diante da invasão iminente, mas então surge o robô Heavy Gear e derrota todos os invasores. Terminado o combate, duas nações de Terra Nova entram em conflito, e dá-se início a uma guerra civil.

A produtora Activision que fez MechWarrior 2 decidiu largar o universo da BattleTech do qual tinha se baseado para fazer MechWarrior 2 e assinou um contrato com a Target Games para poder usar o universo de Heavy Gear. Assim, podemos considerar Heavy Gear como uma continuação de MechWarrior 2, já que a equipe de programação é a mesma. O jogo está anunciado para o final do ano e trará grandes inovações em seu "engine" gráfico. Algumas delas são: space partitioning system, span buffering e partial z-buffering. Que raios de palavrões são esses? você deve estar se perguntado. Tudo o que você precisa saber é que os gráficos vão ser um dos melhores já vistos no PC, e o melhor é que você não vai precisar gastar aquela grana comprando uma placa 3d especial para rodar o jogo. A produtora anunciou que o jogo está sendo projetado para rodar em um Pentium 90, mas para aproveitar todos recursos gráficos sem comprometer a jogabilidade vai ser necessário um Pentium 166. Com certeza este vai ser um forte candidato para melhor jogo do ano de PC.

LANÇAMENTO EUA PC

*Este Heavy Gear é o topo de linha da engenharia do Sul. Black Mamba usa carbono na composição de seu esqueleto interno para reduzir o peso e aumentar sua flexibilidade, o que o torna perfeito em operações de comando.*

# BLACK MAMBA

## Arsenal

Gatling Laser Cannon

Light Particle Accelerator

Light Grenade Launcher

Esta é apenas uma pequena amostra das armas que vão estar em Heavy Gear.

# SAMURAI SHODOWN IV
## AMAKUSA'S REVENGE

BY HIMARU

## SAMURAI IV, O MELHOR

Quem não conhece Samurai? O jogo inovou em sua época com seu esquema de luta com armas e animais, além da SNK implantar também o sistema de ZOOM, usado depois diversas vezes em seus jogos.

Em minha opinião, **SSIV** tem um dos design mais legais de todos os jogos de luta, todos os personagens arregaçam (tirando o Gaira, talvez). Além disso, os golpes detonam, são superbem bolados, os especiais então, são de tirar o fôlego.

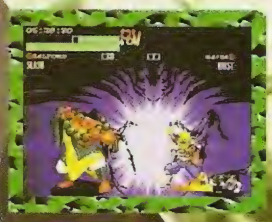
O sistema do jogo é complexo, da para desviar para o plano do fundo, jogar sua espada, esquivar, disputar força, sacrificar-se, até executar uma espécie de fatalite quando você arrebenta a fuça do seu inimigo, e também é claro, a velha barra de fúria, com ela além de você ficar mais forte e poder executar os especiais, seus golpes também ficam bem mais animalescos.

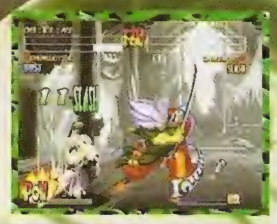
As músicas de **SSIV** são lindas, vão desde rock misturado com flautas, até músicas samurais legítimas, dando o clima ideal para um duelo perfeito.

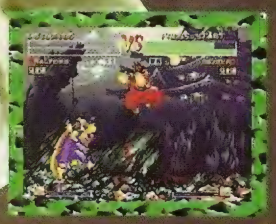
Os SFX não ficam atrás e também arrebentam, os sons das espadas, as vozes, o vento, tudo; realmente parece que você está lá, lutando.

Os controles sem reclamações, estão ótimos!

A jogabilidade é excelente, é um dos jogos de lutas mais nervosos que existem, porque uma espadada na veia pode ser fatal, pois arranca um talo de energia, bem menos que nas outras versões, a SNK maneirou nisso e fez os especiais também arrancarem menos, é o tipo de jogo que um erro pode ser fatal, por isso as lutas são mais defensivas.







## A CONVERSÃO DOS SONHOS

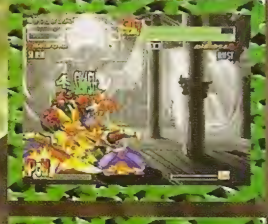
A versão do Saturn ficou perfeita, impecável, até nos extras,(lugar aonde a SNK sempre pisa na bola ela acertou), tem opções pra caralho, dá para colocar em português, até lista de golpes tem, valeu SNK!

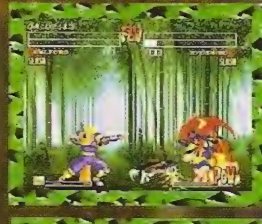
O jogo pra variar, usa aquele velho cartucho de 1 Mega de RAM, sem ele nada de jogar, então tome cuidado ao comprar o CD pirata deste jogo, você pode ter uma leve decepção ao colocá-lo no Saturn.

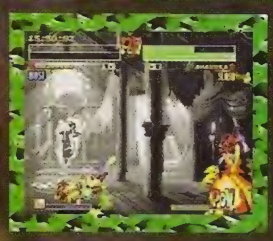
O acesso também é rápido, se compararmos ao Neo Geo CD então, é anos luz na frente.

A única cagada é no modo versus, caso você vença terá que ficar com seu personagem até seu saco estourar ou alguém te vencer.

Enfim, vale a pena jogar **SSIV**, é lindo, sem dúvida o melhor da série, este eu assino embaixo.







| Samurai Shodown | SNK | 2 Jogadores | 1CD+cartucho | Já disponível |
|---|---|---|---|---|

| console | origem | gráfico | música | somFX | controle | diversão | extras |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 96 | 88 | 89 | 89 | 94 | 83 |

**Outras Opções** SAMURAI S.3 (SATURN\NEOGEO) | SOUL EDGE (PLAYSTATION) | LAST BRONX (SATURN\ARCADE)

# MACE
## THE DARK AGE

Aqueles que estavam esperando um bom jogo de luta para o Nintendo 64 terão que esperar um pouco mais.

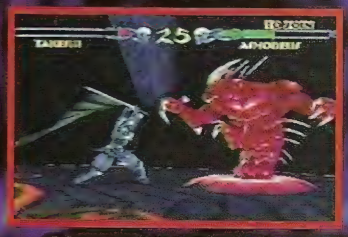
Parece que este ano o Nintendo 64 não terá nenhum tiitulo de peso no que se refere aos jogos de luta. Enquanto outros consoles têm jogos como Tekken 2 e Virtua Fighter 2, o Nintendo 64 está com falta desse tipo de jogo. Apesar de ser o melhor jogo de luta do Nintendo 64, Mace não é bom suficiente par competir com os títulos de peso do Playstation e Saturn.

Os problemas começam com o controle. Os personagens parecem pesados na maneira de se movimentar e atacar. Isso se deve ao fato dos personagens serem bem grandes, mas até mesmo os menores não se movimentam muito rápido.

O controle defeituoso tira bastante da estratégia de luta, já que os jogadores vão estar mais concentrados em fazer seu boneco se movimentar do que encaixar os golpes. Os combates são caóticos, com muitas lutas terminando com frenéticos aperto de botões.

Os gráficos de Mace são muito bem coloridos, e têm um dos melhores design de lutadores. Existe uma grande variedade de lutadores, desde um anão em uma super máquina de batalha até um Viking anabolizado de 2 metros de altura. Outro ponto positivo do jogo são as arenas do jogo. Ao invés dos batidos ring-outs os extremos de cada arena estão cercados de elementos que tiram energia como lava e ácido.

Para terminar, o jogo apresenta slowdowns que algumas vezes dificulta entender o que está acontecendo no campo de batalha. As músicas são umas das melhores já feitas no Nintendo 64, todas muito bem instrumentadas. Apesar de ser o melhor jogo de luta do Nintendo 64 este jogo não se compara aos jogos topo de linha da Namco e Sega.



Mace : The Dark Age Midway 2 jogadores 1 CD Já disponivel

| console | origem | gráfico | música | somFX | controle | diversão | extras |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 87 | 81 | 80 | 65 | 66 | 79 |

75%

Outras Opções: SOUL EDGE (PLAYSTATION) LAST BRONX (SATURN) WAR GODS (NINTENDO 64)



# TOP GEAR
## RALLY

Para você que gosta de jogos de corrida , chega mais uma opção para os proprietários de N64. Embora Top Gear tenha ótimos gráficos, ele ainda não faz pareo para o seu concorrente direto Sega Rally. O jogo faz bom uso das capacidades do N64, com uma fluência de 60 fps (com ocasionais slows), boa definição de textura, e alguns efeitos bacanas como o reflexo das poças da água e a praia.

O jogo apresenta bastante opções quanto ao que se refere ao carro e pista (a corrida pode ser na chuva, neve, sol, noite), mas quanto aos campeonatos é o de sempre, modo arcade, campeonato, e time attack. As músicas ficaram com qualidade Snes, melodias bem típicas dos jogos de Amiga, meio eletrônico.

Enfim um jogo que não te obriga a jogar com o fog constante (aquela névoa usada para disfarçar os polígonos montando), não mostra quase nada e tem um controle razoável. As pistas foram de grande inspiração, bem elaboradas e enormes. O maior defeito do jogo é a pouca sensação de velocidade, parece que você está passeando pelo litoral. De qualquer maneira, vale a pena conferir o jogo.

Top Gear Rally Midway 2 jogadores Cartucho Rumble pack Já disponivel

| console | origem | gráfico | música | somFX | controle | diversão | extras |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 90 | 74 | 80 | 72 | 68 | 76 |

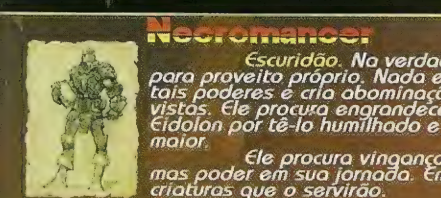
Outras Opções: SEGA RALLY (SATURN) V-RALLY (PLAYSTATION) WORLD TOUR 98 (PSX)

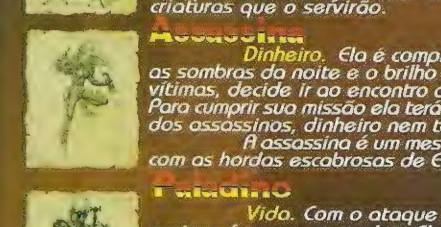
# Hexen II

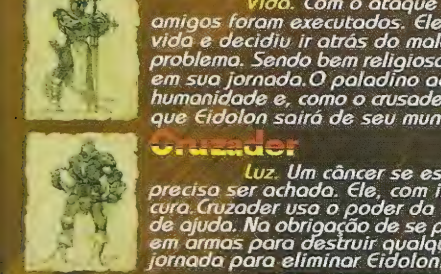
## BEM VINDO MORTAL, ESTÁ PRONTO (NOVAMENTE) PARA MORRER?

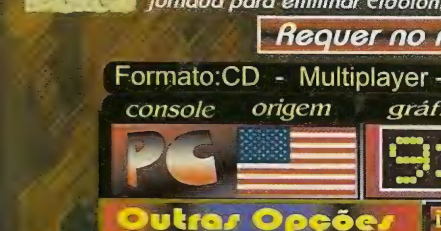
*Um dos jogos estilo Quake com a melhor ambientação produzida para PC, Hexen 2 supera as expectativas. Com um clima medieval intenso, conseguiram fazer um jogo extremamente superior à sua última versão, incomparável.*

*Seguindo o mesmo esquema de licenciamento do Heretic e Hexen (jogos baseados no programa do Doom), Hexen 2 evolui, agora baseado no engine (programa) do Quake, também pela ID. Os programadores da Raven ainda adicionaram alguns detalhes como transparências e rotações de objetos. Esse merece respeito.*











## Personagens Carismáticos

### Necromancer

*Escuridão.* No verdade, usa o poder das sombras para proveito próprio. Nada explica o porquê você evoca tais poderes e cria abominações que nunca antes foram vistas. Ele procura engrandecer seu poder, portanto inveja Eidolon por tê-lo humilhado e procura matá-lo para ser o maior.

Ele procura vingança. Se ganhar experiência terá mas poder em sua jornada. Em level máximo pode invocar criaturas que o servirão.

### Assassina

*Dinheiro.* Ela é completamente mercenária, usando as sombras da noite e o brilho da lâmina para aniquilar suas vítimas, decide ir ao encontro deuma caça valiosa: Eidolon Para cumprir sua missão ela terá todas as habilidades do melhor dos assassinos, dinheiro nem tanto.

A assassina é um mestre em matar... tudo para acabar com as hordas escabrosas de Eidolon.

### Paladino

*Vida.* Com o ataque de Eidolon, a maioria de seus amigos foram executados. Ele, entretanto, tem o poder da vida e decidiu ir atrás do maldito que ocasionou todo esse problema. Sendo bem religioso, pede para nunca enfraquecer em sua jornada.O paladino acredita na bondade da humanidade e, como o crusader, é um homem santo. Acredita que Eidolon sairá de seu mundo nem que seja à força.

### Crusader

*Luz.* Um câncer se espalhou pela terra e uma cura precisa ser achada. Ele, com instrução e sabedoria, é a cura.Cruzader usa o poder da luz para sarar os que precisam de ajuda. Na obrigação de se proteger, ele usa sua habilidade em armas para destruir qualquer um que se oponha a sua jornada para eliminar Eidolon.

*Precisamente a um ano atrás, Eidolon volta do mundo de Thyrion. Com uma chuva de fogo matando pessoas nos quatro continentes. Atacando com Golens e outras bestiialidades, os 4 continetes tombaram antes do meio-dia perante as hordas de Eidolon.*

*Agora, depois de um ano da conquista, humanos vivem um momento de problemas. As hordas de Eidolon matavam as pessoas por esporte. E aí, vai ficar olhando tudo ir para o saco? Escolha um personagem que lhe agrada e salve o mundo, mano.*

*Para jogos tipo Quake, este certamente é o mais bonito, com texturas de alta qualidade e bom gosto. Fica ainda mais bonito se você tiver um placa aceleradora VooDoo Graphics, que torna o jogo impecável. A parte gráfica é complementada com um SomFX detalhado, ajudando no ambiente deste game. Fãs de jogos medievais não têm do que reclamar, depois do megasucesso Diablo, eles podem agora se deliciar com este exemplo de design para PC. Incrível como utilizaram tão bem o engine do Quake, a construção das fases chega a beira da perfeição em detalhe. Você andará por castelos, florestas, calabouços, catedrais e até pelo Egito. Demorou para ir jogar, véio!*

## MELHOR QUE QUAKE?

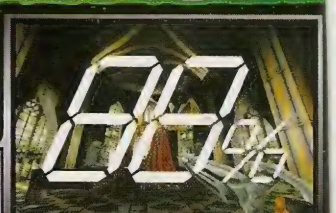
*As fases parecem cenários, não são como as construções do Quake que sempre parece que você está no inferno (ou algo bem perto de lá). O jogo possui uma história infinitamente melhor e bem profunda. Quake é sem dúvida melhor para se jogar DEATHMATCH,, mas, para jogar sozinho ,Hexen humilha Quake.Obrigado à ID software por licenciar seu estupendo engine para designer tão competentes.*

By The Menace

**Requer no mínimo Pentium 100 Mhz 8MB de Ram**

Formato:CD - Multiplayer - Produtor: Raven Software - Já disponível - Quake clone

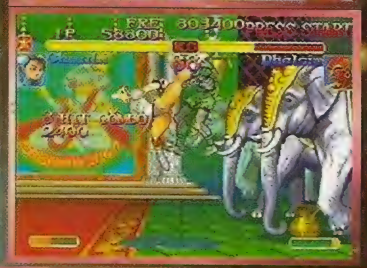
| console | origem | gráfico | música | somFX | controle | diversão | extras |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC | | 93 | 85 | 84 | 86 | 91 | 79 |




**Outras Opções** DOOM (todos os consoles) | QUAKE (PC) | POWERSLAVE (ss-psx)

# Street Fighter II

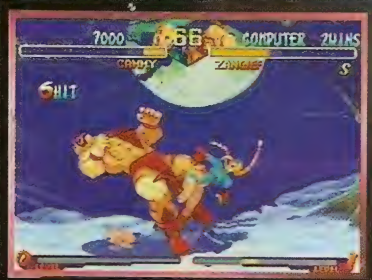
## Grand Master Challenge



*Lembra daquela época que a galera só queria saber de um único jogo, incluindo você ? Pois bem, a Capcom pensando nisso resolveu se aproveitar do seu maior trunfo pela enéssima vez, e lançou Street Fighter Collection para Saturn e PSX. Matando a saudades de muita, (mas muita mesmo!), gente. Pra começar, ela lançou a versão de Street que poucos viram no seu console, Super Street Fighter II Turbo, aquela versão que só saiu para o finado 3DO, onde estreou Akuma (ou Gouki na versão japonesa).*

*Mas a Capcom achou pouco e junto com SSF2T colocou SSF2 (o mesmo do Snes e Mega) e SFAlpha2'. Quanto a esse último é uma versão de Alpha2 com golpes novos, e um modo onde você enfrenta Shin-Akuma.*

*SSF2T do Saturn ficou idêntico a do arcade, exceto por um ocasional slowdown. Um exemplo disso é o shoryuken do Ken no seu cenário, ou quando certos personagens quando pulam no cenário do Balrog (M.Bison nos Japão). As músicas são diretas do arcade, gravadas em faixas do CD. Jogadores que se acostumaram com os jogos novos da Capcom vão estranhar bastante a energia perdida com alguns golpes . Um absurdo !!! Quanto aos outros Streets da coleção, o Alpha 2 vale mais pela Cammy, agora selecionável no Vs e Trainning Mode. De resto as diferenças são mínimas, e Super SF2 não passa de uma versão mais simples de SSF2T. Mas ainda assim, esse jogo vale MAIS que a pena por ter Super Street Fighter II Turbo, a melhor versão de SF2. Agora reuna os velhos amigos, faça aquela bacia de pipoca e relembre da época de ouro de Street Fighter 2.*



BY HIMARU

Formato: 2 CD's 2 jogadores Grava na memória Fabricante: Capcom Tipo: Luta

| console | origem | gráfico | música | somFX | controle | diversão | extras |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 84 | 91 | 81 | 89 | 89 | 88 |

**Outras Opções:** KOF 97 (arcade, saturn, psx) | DARKSTALKERS (arcade, ss, psx) | SAMURAI 4 (saturn, arcade)

*Mais um console, mais um Bomberman, é o que a Hudson vem sempre mostrando com seu maior clássico (veja Bomberman do PSX em news). A série sempre chamou a atenção por ter uma jogabilidade excelente, e todas as versões foram bem aceitas pelo público japonês, que é doido para dar uma de "unabomber". A versão do N64, com suas capacidades 3D, é a que mais inova no seu modo de jogar.*

*O jogo pode ser visto como o Bomberman 2D colocado num universo 3D livre (com algumas limitações) tipo Mario 64. O objetivo não mudou muito, procurar uma saída com ajuda de suas bombas. Só que agora a coisa ficou bem mais ampla, você tem um mundo livre e vasto à explorar, onde se pode subir para uma plataforma mais alta, energizar bombas, provocar avalanches de neve, agarrar os inimigos, usar o relevo das fases como estratégia, podendo também atrapalhar, etc.*

*Como o jogo é 3D livre, possui camêras a lá Mario 64 para não se atrapalhar dentro do universo, se bem que as camêras não chegam nem perto da obra-prima da Nintendo, causando às vezes, algumas frustrações. Apesar disso, os gráficos ficaram com texturas muito bonitas e coloridas, e o som captou bem o clima de Bomberman , diferente daquelas batidas jungles do Saturn. O interessante dessa versão, e que o diferente dos outros Bombermans,são as diferentes maneiras de se concluir um estágio, com ajuda de teleportes, deslizar no gelo, entre outros.*

*É claro que não podia faltar o battle mode, podendo ser jogado por até 4 jogadores. Existem vários cenários para escolher, cada um com suas características. Inimigos é o que não faltam nas 5 fases, ficando um chefe Bomberman como você e um chefe grande para cada fase. Pode treinar bastante, que eles vão dar bastante trabalho, ainda mais pela falta de perspectiva que o 3D traz, mas é só uma questão de se acostumar.*

*Sei que alguns fãs dos antigos Bombermans vão torcer o nariz quando verem seu clássico tão mudado, mas independente disso, o jogo ficou com boa jogabilidade e vale a pena conferir, ainda mais que é bem provável que esse estilo predomine nos futuros consoles que estão por vir.*

BY HIMARU

Formato cartucho Fabricante: Hudson 1 jogador Tipo:Puzzle/estratégia

| console | origem | gráfico | música | somFX | controle | diversão | extras |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 82 | 78 | 71 | 83 | 85 | 76 |

**Outras Opções:** BOMBERMAN (todos consoles) | HERZOG ZWEI (genesis) | BUBBLE BOBBLE (playstation)

# DEAD OR ALIVE

A TECMO surpreende a todos e lança, junto com o enginer melhorado de Virtua Fighter 2, o seu hit de arcade **Dead or Alive**, jogo de luta 3-D que mistura o estilo de VF2 e Last Bronx.

## GRÁFICOS DE PRIMEIRA

Os gráficos do jogo estão demais, totalmente em alta resolução e rodando a 60FPS, o motion capture é maravilhoso, as roupas dos personagens dão a impressão de estarem realmente soltas em relação ao corpo, nem parece coisa da TECMO!!

As músicas são bem variadas e conseguem segurar a onda.

Os SFX são legais, as vozes estão ótimas. (é um barato os gritos dos personagens!)

No controle faltou ter um botão de defesa, defender para trás em jogos 3-D não é legal, também faltou um botão de escape, de resto ele obedece ao figurino.

A jogabilidade está bem divertida, os agarrões são bem criativos, e com a danger zone, lugar onde explode quando seu lutador cai, ela fica mais nervosa. Experimente colocar a danger zone no ringue inteiro, é um barato!

Os extras estão excelentes! Os personagens tem várias roupas, têm lista de golpes, regulagem do ringue..., são opções a dar com pau.

O BRUCE LEE COVER, JAMM LEE, POSSUI GOLPES RÁPIDOS E CERTEIROS.

BY HIMARU

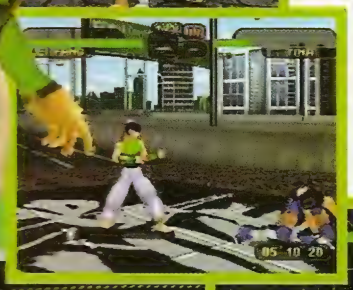
BY Omega

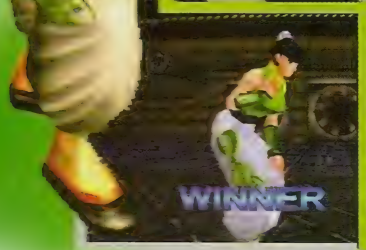
## AS GOSTOSAS

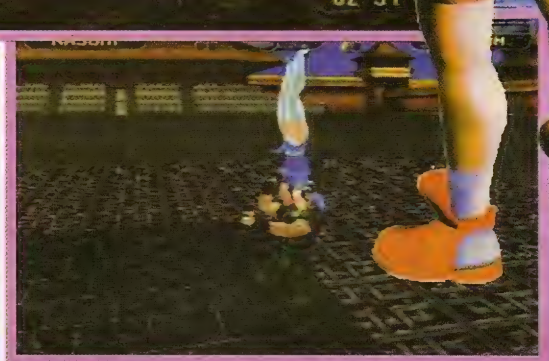
As mulheres deste jogo são muito gostosas e peitudas, os melões balançando estão perfeitos, até as bundas têm muitos polígonos. Eu, Himaru, prefiro a tesuda cavala da Kasumi, enquando o Omega prefere a peituda da Lei Fang. Essas mulheres vão fazer muitos mãos peludas ir pro banheiro, ainda mais com suas roupas secretas, confira como adquiri-las na seção Vodu.

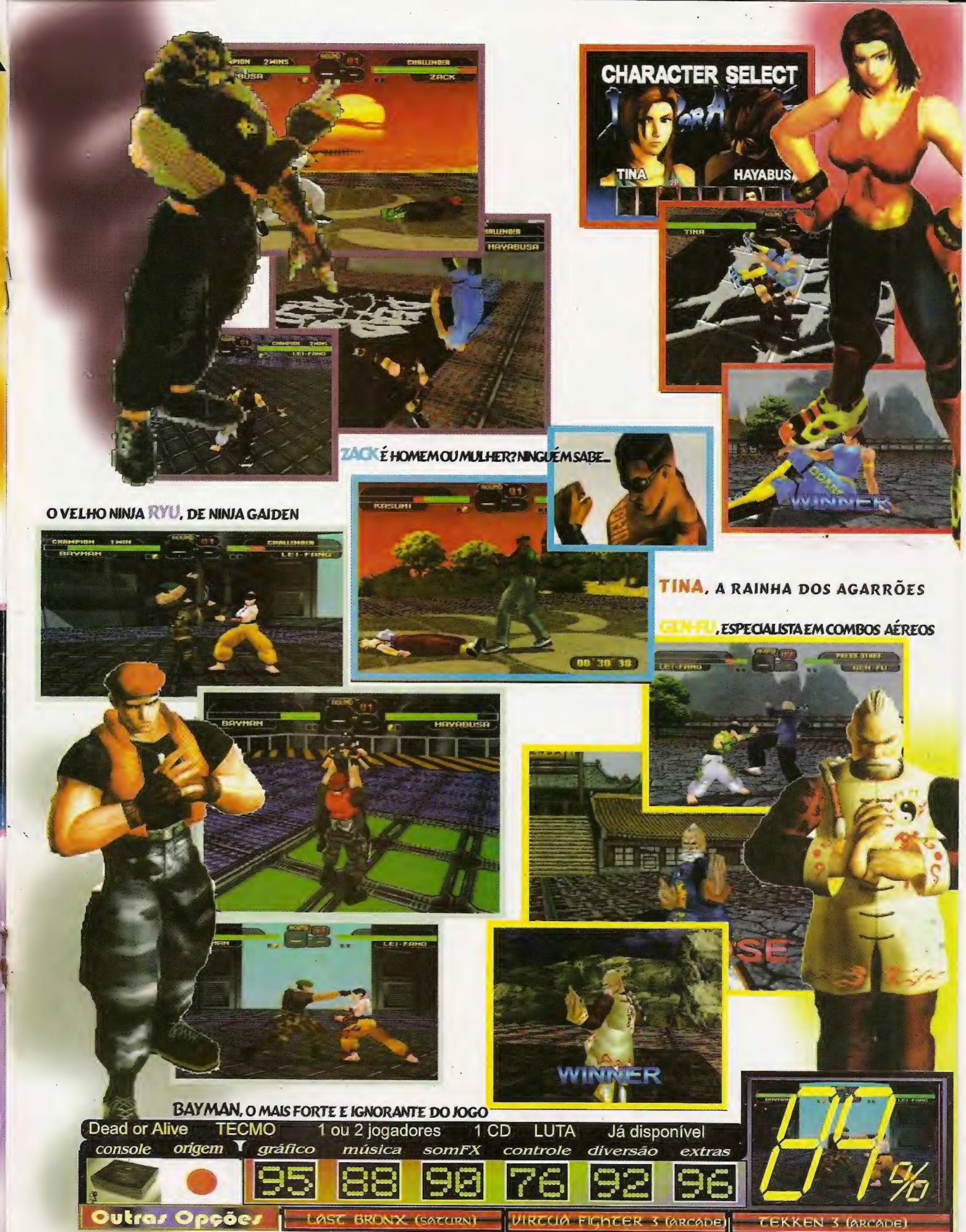
KASUMI, AGIL E RÁPIDA

FEI-LANG, EXCELENTE PARA CONTRA ATAQUES








Dead or Alive | TECMO | 1 ou 2 jogadores | 1 CD | LUTA | Já disponível

| console | origem | gráfico | música | somFX | controle | diversão | extras |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 95 | 88 | 90 | 76 | 92 | 96 |

89%

**Outras Opções:** LOSC BRONX (SATURN) | VIRTUA FIGHTER 3 (ARCADE) | TEKKEN 3 (ARCADE)

A Treasure ataca novamente e lança **Silhouette Mirage** jogo de plataforma 2D que mostra o poder de fogo da empresa. Já são dois jogos em um ano só, mas que milagre!!!

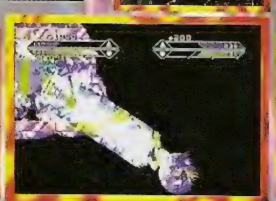
## DO QUE SE TRATA???

A história do jogo é sobre a busca da bruxa Sinna Nevtlarva Siller (ô nominho) pela sua irmã mais nova, isto só será possível com a ajuda de seus incríveis e numerosos poderes.

O mundo de **SM** se baseia em dois poderes básicos o Silhouette e o Mirage que são mortais um com o outro; o Silhouette destrói basicamente as bonecas rosas (que mais parecem a Dona Florinda) e o Mirage as abóboras; mas e caso eu lançar o Mirage nas bonecas? Simples, você suga a magia delas e vice versa.

Também há uma infinidade de movimentos, como agarrar, escudo, golpes especiais, roubar moedas etc.

Além disto dá para escolher caminho, tem mais dois subchefes, dois chefes e também dois finais (poxa!) dependendo do caminho e opções a serem escolhidas, um verdadeiro arregaço.



## OS GOLPES

Escudo -- A

Agarrar -- A

Arrancar moeda -- ↘ + B*

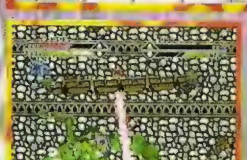
Agachar -- 2 vezes ↓

Correr/Voar -- 2 vezes →

Balão -- ↗ + B*

Arremessar -- → ou ← ou ↑ ou ↓ + B*

* Tem que agarrar o inimigo.



## QUERO DETALHES!!

Pra começar, a abertura arregaça, com uma full-motion em tela inteira com uma qualidade incrível, animalesca mesmo.

Os gráficos do jogo destroem, usando e abusando de zoom, distorção, rotação e transparências jamais vistas no Saturn; os gráficos também são ultracoloridos e enchem os olhos; os inimigos, uau!, são supercriativos, desde o design até o modo de matá-los, demais!! As fases são gigantes e desafiadoras, além disto, você tem uma porrada de armas, que também aumentam de level e são adquiridas com um vendedor coelho!!?? É coisa de louco, um verdadeiro absurdo.

O som não fica para trás e também é um barato, com uma melodia animal e uma instrumentação arrasadora, os SFX são dez, com vozes perfeitas, repare nos barulhos de motos, nas explosões, etc...

Os controles são perfeitos e respondem muito bem.

A jogabilidade é MARAVILHOSA, sem dúvida um dos melhores plataformas do ano, em minha opinião é o melhor, um verdadeiro tesão!

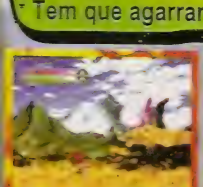
Nos extras o jogo peca, não tem muita coisa, além de poder gravar as fases e o jogo ter dois finais, não tem muito mais, uma pena.

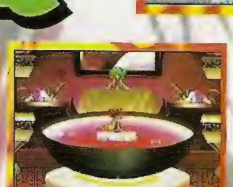
## O QUE O COELHO FALA

KAU -- COMPRAR

URU -- VENDER

YAMETOKU -- DESISTIR

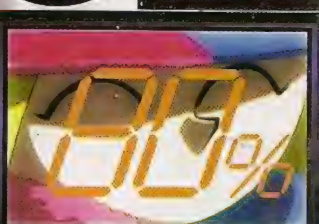




BY HIMARU

SILHOUETTE MIRAGE TREASURE 1 JOGADOR 1 CD JÁ DISPONÍVEL

| console | origem | gráfico | música | somFX | controle | diversão | extras |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 81 | 87 | 85 | 84 | 86 | 42 |




Outras Opções: GUN STAR HEROES(GENESIS) | CASTLEVANIA(PLAYSTATION) | ALIEN SOLDIER (GENESIS)

Bem amigos da rede Glo... Ops!!! Bem amigos da *Plug`n Play*, estamos aqui para mais um emocionante review, desta vez sobre este incrível jogo de corrida. Fórmula1 97 sem dúvida um dos melhores simuladores de carros feito para os consoles.

# FORMULA 1 97

Basicamente o jogo é o mesmo de seu antecessor (Fórmula 1), com a mesma qualidade gráfica, só que com menos pop-up,(quebra de poliigonos), ou seja, aquelas falhas irritantes que ficavam na frente de seu carro em qualquer pista. O efeito de velocidade melhorou muito, mas o velho e maldito slow down ainda continua, deve ser uma espécie de erva daninha dos games. Como não há solução o jeito é se adaptar e encarar o problema, ou usar a visão mais alta do carro, que ajuda um pouco. Existem, também, alguns efeitos de luzes bem legais, como o *goraund shadin* no carro (efeito de sombra) e, muito mais, detalhes nos gráficos.

Para aqueles que sentiram falta da visão de dentro do cockpit na versão anterior, terão a chance de se arrepender pois, nesta versão, ela é horrivel.

A jogabilidade também melhorou bastante, os carros adversários não são mais tanques de guerra, super- velozes com super-pilotos, eles agora quebram e fazem cagadas durante as corridas, por isso tome cuidado com o piloto da frente ele pode cometer uma barbeiragem e acabar com suas chances de vitória. O carro também está um pouco mais nervoso ou seja um pouco mais difícil de segurar nas curvas.

A música está excelente em termos de qualidade, mas infelizmente para os fãs de Rock`n Roll, Steve Vai e Joe Satriani não estão presentes nesta versão (assim como nenhuma das outras), mas foram substituidas por ótimas músicas tecno. O som fx é de babar, para variar, e o som dos carros estão muito mais fiéis ao carros de fórmula 1. Aconselho que se tenha um som dolby-surround para poder apreciar todos os sons fx, mas se você tiver um som stéreo os efeitos já ficam bons, graças ao modo Q-Sound.

As opções são bem completas tendo tudo que se possa precisar e um dos pontos altos é a configuração do carro, onde você pode escolher desde os pneus até o tipo de freio que quer usar. O mais legal de tudo isso é que você pode acompanhar a desempenho do seu carro através de telemetria, igualzinho na fórmula1 de verdade. Há também opção para salvar suas configurações, não só do carro como do jogo inteiro.

O jogo não conta mais com a opção de link, mas tem a opção de dois jogadores na mesma tela (o que não me agradou muito, pois os gráficos pioram e os quadros de animação caem quase pela metade, além do que, jogar cada um em uma televisão e muito mais agradável).

A Psygnosis está de parabéns pelo ótimo jogo, com certeza irá agradar todos os fãs do gênero e se você curte um bom jogo de corrida então seja o primero a chegar na locadora mais próxima.

Psygnosis | 1 CD | 2 jogadores | Simulador/Corrida | Ja disponivel

| console | origem | gráfico | música | somFX | controle | diversão | extras |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 65 | 85 | 88 | 86 | 79 | 86 |

80%

**Outras Opções:** F1 Challenger (Saturn) | Formula 1 (Playstation) | F1 Pole Position (N64)

# FINAL FANTASY VII

## Final Fantasy 7 chega à America!

BLACK ADDER

Após vários meses de espera chega aos Estados Unidos o RPG de maior sucesso no Japão, e se você estava pensando que seria uma conversão idêntica do jogo japonês, se enganou.

A versão americana tem várias modificações, mas para melhor! Pela primeira vez os norte-americanos deram uma atenção especial para um RPG. Há muitos exemplos de RPGs que ficaram "mutilados" pelas mãos dos americanos, mas desta vez além deles manterem o texto 100% igual ao original eles melhoraram o jogo em vários aspectos...

Esta versão está substancialmente mais difícil, um exemplo disso é o último inimigo do jogo que na versão japonesa podia ser derrotado rapidamente com a magia apelona "Knights of the Round" agora é necessário usar de 4 a 5 vezes para derrotá-lo. Outra modificação foi feita no sistema de magias, agora está mais fácil administrar as "matérias" (pedras que fornecem as magias do jogo).

E não satisfeitos com essas melhorias os americanos fizeram novos FMV pro jogo, mas a melhor modificação ainda estaria por vim, eles adicionaram três novos weapons (inimigos realmente poderosos no mundo de Final Fantasy 7) são eles: Emerald Weapon, Ruby Weapon e Diamond Weapon. Os americanos fizeram até um tributo ao anime (desenho japones) mais popular do momento: Neon Genesis Evangelion. Pois é, a Squaresoft of America conseguiu o impossível: melhorar Final Fantasy 7.

FF7 é o jogo mais demorado na história dos RPGs, com 50 a 60 horas de jogo para jogadores que já têm alguma experiência com RPGs, o dobro de tempo de Final Fantasy 6 (conhecido como FF3, nos states) e também de Wild Arms. Para se ter uma idéia da imensidão deste jogo, você demora de 7 a 8 horas para chegar no mapa principal. Os gráficos são... como posso descrever? São os mais lindos e detalhados gráficos já vistos em todos os consoles! Exagéro? Talvez, mas nenhum jogo chegou a usar tão bem o hardware do Playstation. As batalhas são o que há de mais estonteante neste jogo, você vai concordar comigo assim que ver as Summon Magics, ou magias de invocamento, mas não se esqueça de levantar o queixo depois.

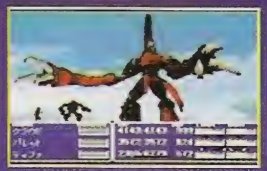
A história do jogo é profunda e adulta, diferente de RPGs clássicos sempre com histórias para adolescentes. O personagem principal Cloud é um mercenário que só se importa em fazer seu trabalho, pouco se importando com as pessoas próximas a ele, mas ao decorrer do jogo ele muda sua maneira de pensar e passa a ser o herói do jogo, não vou entrar em detalhes da história para não estragar a supresa, mas um detalhe interessante do jogo é o fato de Cloud dar uma paradinha no bordel mais próximo para... bem, vocês sabem pra quê!

Final Fantasy 7 está sendo o hit do momento nos EUA passando de longe o ex-recordista de vendas StarFox64, uma grande publicidade está sendo feita em cima deste jogo, isso é muito bom, pois assim mais e mais empresas se interessam em trazer RPGs para o mercado americano. Bem, estou ficando sem espaço e eu tinha muitas outras coisas para dizer deste épico dos rpgs, mas se você ainda não jogou este jogo, saiba que está perdendo um dos maiores feitos na história do entretenimento eletrônico (sem exageros!)

### Algumas diferenças...

*Este é o Diamond Weapon, se você acha que ele é fácil como os Weapons da versão japonesa, está enganado!*

*Este é o Emerald Weapon, um dos Weapons mais difíceis de se matar, já que ele tem um ataque que tira 9999 de energia!!*



*E por último, mas não menos perigoso, Ruby Weapon! Pelo visto Cloud e sua turma vão ter bastante trabalho...*

Final Fantasy VII SQUARESOFT 1 jogador 3 CDS Já disponivel

| console | origem | gráfico | música | somFX | controle | diversão | extras |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 98 | 93 | 98 | 98 | 99 | 96 |

97%

**Outras Opções**

WILD ARMS (PLAYSTATION) | FINAL FANTASY 3 US (SUPER NES) | BREATH OF FIRE 3 (PLAYSTATION

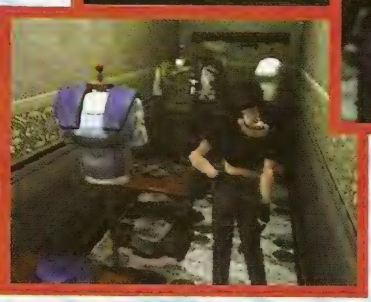
# RESIDENT EVIL
## DIRECTOR`S CUT

Como melhorar o que já é bom !?! Pergunte a CAPCOM. Pois foi isto que ela fez com RESIDENT EVIL DIRECTOR`S CUT.

O jogo não é uma continuação, e sim um jogo reformulado do antigo RESIDENT EVIL com 3 versões diferentes, a original, uma igual a original só que bem mais fácil, e a outra toda modificada, está sendo a mais difícil.

Com certeza quem jogou a versão anterior, vai sentir a diferença, além de ângulos de câmera diferentes, os itens não estão no mesmo lugar, tornando o jogo mais difícil.

O gráfico e o som ficaram iguais a do primeiro, com pequenas modificações. Os personagens ficaram melhores em gráfico e movimentação. Veja as outras diferenças:



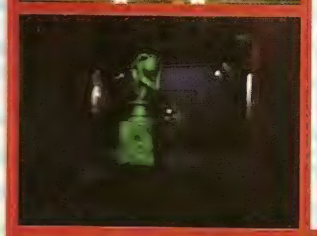
Veja como a Jill está de visual e bunda nova (mais gordinha)!!!

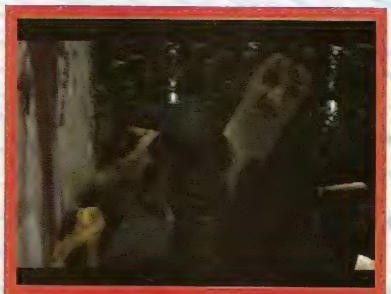
## NOVAS CÂMERAS

As câmeras foram mudadas em muitos lugares, como por exemplo no hall de entrada da mansão (ao lado e abaixo) dando uma visão de todo o hall, agora dá para se ver como ele é grande.

Também com a mudança das câmeras o fator surpresa mudou muito, antes era difícil você virar uma esquina e dar de cara com um dos montros. Agora tome cuidado para não beijar nenhum quando estiver correndo (imagine o bafo de um zumbi.... ARGH !!) pois muitas câmeras foram colocadas de modo que você não veja muito a frente, assim o suspense aumenta e muito.

As câmeras novas mostram não só seu personagem mais de perto como também mostram os monstros, (se você forçar a vista dá para ver até o que um dos zumbis comeu no almoço).



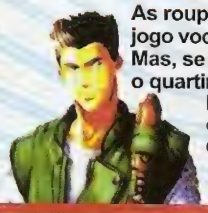


## E A HISTÓRIA ?

A história do jogo é a mesma do jogo original, só que há várias cenas diferentes. Como por exemplo, quando você está com a Jill e vai buscar a bazuca no andar de cima, o homem morto ao lado da arma membro do B.R.A.V.O. Team, na versão original não faz nada, mas nesta nova versão ele não fica muito contente com você por estar pegando as coisas dele e te ataca, e não adianta falar que ia devolver, e para acalmá-lo é bom você estar com sua arma carregada.

Fora isso muitos outros fatos ocorrem em lugares diferentes, você irá encontrar com os outros da sua equipe quando menos esperar. (E de acordo com a lei de Murphy, nunca será quando você realmente precisar).

## NOVAS ROUPAS



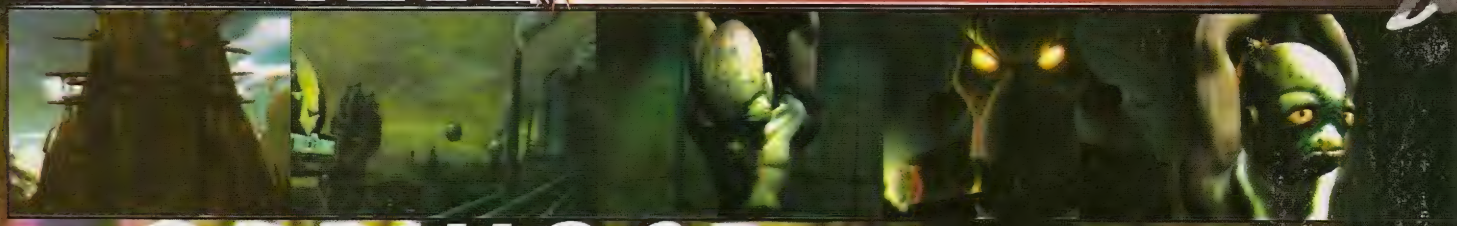
As roupas estão modificadas no início do jogo você irá ver, essas são as roupas novas. Mas, se você preferir as antigas é só ir para o quartinho depois da sala do espelho lá você irá encontrar além das originais, outras roupas a sua disposição

Formato: CD | 1 Player | Produtora: Capcom | Ação\Adventure | Já disponivel

| console | origem | gráfico | música | somFX | controle | diversão | extras |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 88 | 86 | 87 | 81 | 90 | 88 |

86%

Outras Opções: ALONE IN THE DARK (TODOS 32BIT-CONSOLES) | ENEMY ZERO (SATURN) | MONKEY ISLAND (SEGA CD, PC)



# ODDWORD
## ABE'S ODDYSEE

Responda com sinceridade, você gostaria de conhecer outro mundo, outra raça e outra cultura? Se a resposta for sim, eis aqui uma oportunidade única.

Neste game você será Abe um simpático ser careca com rabo de cavalo, que foi escravizado para fazer serviços de limpeza em uma fazenda. Certo dia ele resolveu dar uma espiada em uma das reuniões da diretoria e descobriu que um novo alimento "espetinho de Mudokon"ia ser lançado. Só que tem um pequeno probleminha, você é um Mudokon e agora terá de escapar e, se possível, alertar todos os seus camaradas Mudokons.

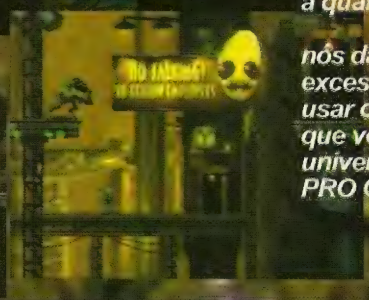
O jogo é do mesmo estilo de Flash Back e Out of This World, onde você terá de resolver problemas em cada tela para poder progredir.

Os gráficos são pré-renderizados e de excelente qualidade, os full-motion rolam a toda hora e são mesclados com a sua plataforma de jogo dando a impressão de profundidade muito legal. O design, não só do mundo como de todos os personagens do jogo são psicopatas, jamais vimos algo igual ou mesmo semelhante, tudo muito louco e inovador. Com uma mistura de humor negro e suspense, o jogo cria um clima todo diferente, bem difícil de se encontrar hoje em dia, nos atuais consoles.

Tanto o som quanto a música são de outro mundo e de excelente qualidade, além de você poder conversar com outros seres, uma idéia bem original.

O controle responde muito bem aos comandos, e há uma variedade incrível de movimentos e fuções que Abe pode realizar, mas como ele pode controlar mentes você poderá controlar outros corpos e isso aumentará significativamente a quantidade de movimentos.

A diversão é maravilhosa, todos nós da redação adoramos (com uma certa excessão, afinal este é um jogo para se usar o cérebro). Aguarde, pois na edição que vem vamos desvendar este novo universo, em mais um "NUM DEU NEM PRO CHEIRO", então até lá.



### OS PODERES DE AB

TELEPATIA: você pode dominar o corpo de outro seres ( desde que eles sejam inteligentes)
SCANER: você pode explod os seres dominados.
BOM PAPO: ele pode conversar com os da sua raça e irritar o resto, principalmente os guardas

Formato: CD Produtor: A.L.I.V.E.e GT interative 2 jogadores Tipo:Puzzle/extratégia

| console | origem | gráfico | música | somFX | controle | diversão | extras |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 90 | 82 | 89 | 80 | 90 | 81 |

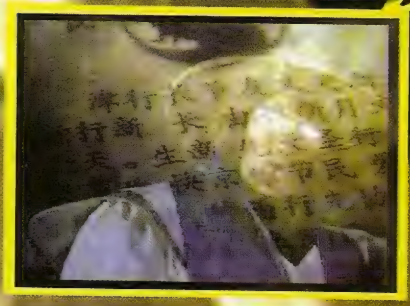
86%

**Outras Opções** OUT OF THIS WORLD (SNES, SEGA-CD, 3DO) | FLASHBACK (GENESIS, 3DO, SNES) | HEART OF ALIEN (SEGA-CD

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

# SUB-ZERO

BY HIMARU



Porque eu? Esta é a pergunta que fiz quando fui escolhido para fazer este review dess "lindo" jogo da Midway, é o que dá ficar pescando na reunião...

## O NOVO MORTAL

Finalmente chega o fa nigerado **Mortal Kombat ithologies**. O jogo na verdade é m Mortal de plataforma com todas as manhas e esquemas do conhecido game.

Os gráficos do jogo são até legais, pelo menos os cenários, que são 3D e rodam a 30 FPS. Agora os bonecos são 2D e... bem a primeira vista parece que Sub-Zero sofre de alguma paralisia ou coisa parecida de tão poucos quadros de animação que tem, ele subindo as cordas então, que comédia.

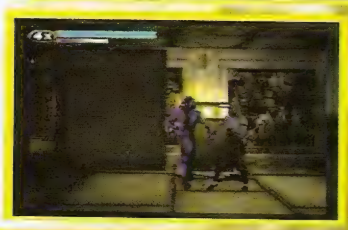
O maior problema dos gráficos é a falta de perspectiva. Tem algumas plataformas que você acha que está a um passo, na verdade está a um pulo de distância. Outro probleminha é a gravidade do jogo, Sub-Zero tem um pulo de fazer inveja até ao Homem-Aranha, dá para rir pra valer com as peripécias do herói mascarado.

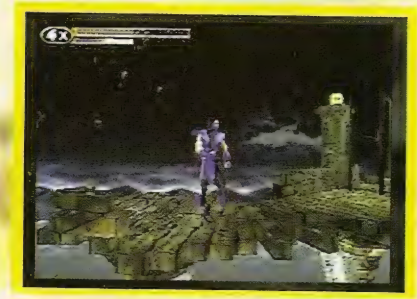
As vozes são horríveis, parece que os personagens têm uma dúzia de ovos na boca de tão abafadas.

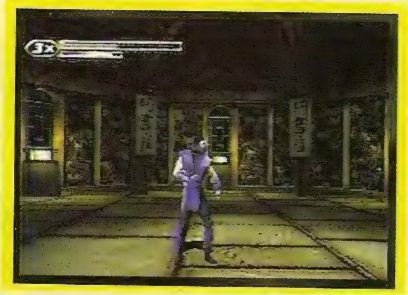
Os SFX e as músicas seguem o padrão MK.

Agora o pesadelo do jogo, os CONTROLES, é a coisa mais bestial que eu peguei nas mãos, é simplesmente impossível controlar Subzero. Onde já se viu um plataforma com botão de virar??? Uma dica, aperte o botão de virar direto e Sub-Quadros, ops, Sub-Zero come á a dançar!

A jogabilidade não é aquelas coisas, a maior parte do tempo você enfrenta uma horda de clones do Baraka e quanto mais você bater, mais experiência terá e com isto Sub-Zero aprenderá a dar seus incríveis golpes que todos nós conhecemos.







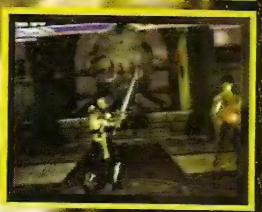
O que mais vale neste jogo é a história, que é excelente. Isso te salva de você querer se atirar no THE PIT depois de alugar ou, Deus me livre, comprar o jogo.

Caso você for fã de MK e tiver uma paciência infinita com os "maravilhosos" controles, talvez irá gostar do jogo; TALVEZ...

## MORTAL KOMBAT 4

No CD de MKM vem uma demo de uma das máquinas mais esperadas do ano, MORTAL KOMBAT 4, pelo visto o jogo promete, os gráficos estão demais, mas os quadros de animação dos bonecos não parecem ser aquelas coisas, é esperar e ver.

Alias, o possível último chefe de MK4 parece o tio Chico da familia Addams.

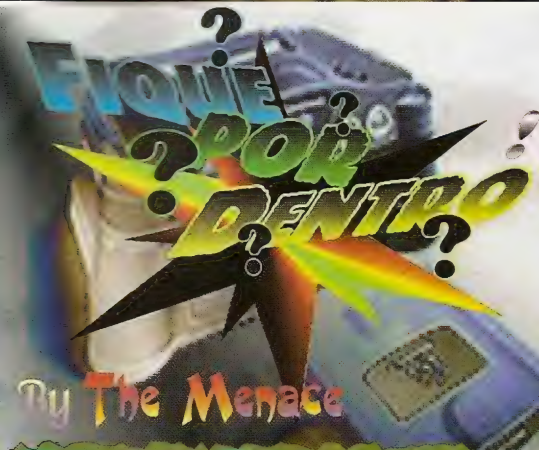


Mortal Kombat Mithologies Midway 1Jogador Plataforma\Adventure 1CD Já disponível

| console | origem | gráfico | música | somFX | controle | diversão | extras |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 74 | 61 | 60 | 28 | 46 | 47 |

51%

Outras Opções: CONTRA (SNES\GENESIS) | SKELETON WAR. (SAT\PLAY) | ROBOCOP VS TERMO (GEN)




# Emuladores de Videogames para PC

*Um emulador nada mais é do que um programa que simula as instruções dos Chips de um determinado console. Estes programas requerem muito do processador de um PC, devido a essa simulação. Com um emulador, o PC tenta "fingir" ser os processadores nativos do videogame, de maneira que possa interpretar os jogos deste console. Lindo não?*

*Nem tanto. Bons emuladores estão surgindo só agora e, somente os emuladores de consoles antigos de 8 e 16 bits rodam bem, se você tiver uma máquina boa. Se você quiser rodar, por exemplo, um emulador de N64, terá que ter uma estação gráfica e mesmo assim rodará numa qualidade nojenta. Claro que a qualidade da emulação não só depende de máquina, mas também, da qualidade do emulador que sempre nas primeiras versões costuma ser horrível. Abaixo, dê uma olhada em alguns dos emuladores disponíveis.(pelo menos, até a hora que eu terminei esta matéria!)*

## Sega Genesis

**Emulador: Genecyst Requer no mínimo Pentium Qualidade: excelent**

*Dentre todos os emuladores testados este, o Genecyst, se destaca por sua rápida emulação não só dos gráficos, mas também da música. Alguns defeitos existem, exemplo do som que ainda não foi completamente emulado apresentando bastante diferenças nas músicas e somFX. Mesmo não estando completamente igual, é a melhor opção para quem quer matar a saudade dos 16-bits.*

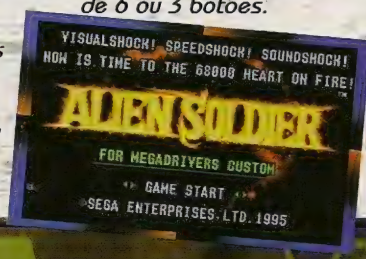
*Trata-se de um emulador baseado em DOS. As partes importantes para renderização dos gráficos e sintetização do som foram escritas em Assembler, o resto foi em C++ mesmo.*

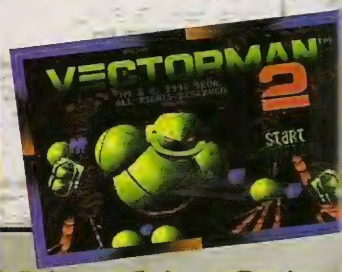
*O programa é um Freeware, ou seja, é de graça, porém as ROMS dos jogos não são de graça apesar de você poder pegar os jogos na Internet.*

*O Harware mínimo necessário é um Pentium, com 8MB de RAM para rodar satisfatóriamente (na verdade roda bem lerdo).*

*Roda também em 486 mas fica muito podre, agora se você tiver um computador muito bom, irá ficar bem perto da qualidade do Megadrive, sendo capaz até de rodar "embaixo" do Windows 95. E está otimizado para joystick de 6 ou 3 botões.*

*Rodar em altas resolução só é permitido se você tiver placa de video padrão VESA 2.0. Se você não tiver (o que me pareceu estranho!) só poderá rodar nas resoluções de 320x200, 256x224, 256x240, 256x256, 320x224, 320x240.*






## Super NES

**Emulador: SNES9X Requer no mínimo Pentium Qualidade: médi**

*Nesta categoria as coisas começam a complicar. Emular um Mega Drive é muito mais fácil que um Super NES. Por que? Porque os chips do Mega drive são os 68000 e Z-80, chips muito conhecidos e utilizados no mercado daí vem a facilidade de emular o Mega: todo mundo conhece seus chips. E o SNES? Complica, porque seu chipset não é tão conhecido, necessitando rotinas complexas para emulação. Então não fique triste se seu Emulador de SNES não rodar igual a do MEGA por que as histórias são diferentes.*

*O escolhido por nós foi o SNES9X, mesmo que não haja tanta diferença entre os emuladores disponíveis. SNES9X foi escrito em Assembler e C++, roda no DOS, Windows e Linux. Para DOS, 8 MB de RAM bastam, agora para Windows 95, 16 MB é o mínimo.*

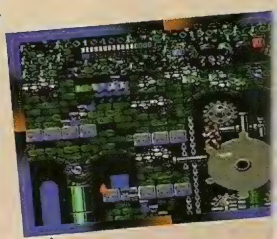
*Para quem quer matar a saudade, dá até para jogar, porém não se empolgue.*

## NES

**Emulador: NESticle Requer no mínimo 486 Qualidade: excelent**

*Aqui você já pode imaginar... se os chips do Megadrive já eram conhecidos, imagine os do NES, nem se fala. O resultado? Pouca necessidade de processamento + conhecimento avançado do console = muito, mas muito, próximo do original. O NESticle é um emulador para DOS e Win95, escrito na velha combinação Assembler-C++. Apenas o som não está totalmente emulado, mas somente os puristas vão perceber a pequena diferença no som.*

*Para rodar embaixo do Windows você PRECISA ter a versão 3.0 do directX e para rodar em altas resoluções é necessário placa compatível com VESA 2.0. Este está bem perto da perfeição, apenas alguns BUGS estão para ser resolvidos. Para os fãs é mais do que necessário ter este emulador que é um Freeware.*



## Nintendo 64

**Emulador: Bootheed Requer no mínimo Pentium II Qualidade: Péssi**

*HA!HA!HA!, quando vi isso pensei que era brincadeira, mas não era, tentaram emular o N64 para PC, seria para PC mesmo?, acho que é para uma Workstation, pois o Hardware mínimo é um Pentium II, isso para rodar quadro a quadro, quase travando, vomitável.*

*Você não está pensando em comprar um Pentim II para rodar um emulador de N64, não é? Eu acho mais fácil COMPRAR UM N64 QUE CUSTA UNS 200 PAUS. Emular videogames de 32-64 bits é uma tarefa quase impossível, seria necessário um tremendo Hardware e uma infinita paciência. (já q se nem um emulador de 8 bits fica igual, imagine u de 64 bits com chips que o mercado praticamente desconhece?) Mas para quem tem uma CPU dessas para trabalhar, não custa nada experimentar.*

Seção num deu nem pro cheiro

# Shining the Holy Ark

BY HIMARU

Depois de pisar feio na bola com SHINING WISDOW, a Sonic Team se remide e arregaça com Shining the Holy Ark, um dos melhores RPG`s do Saturn já lançado.

Bem, a história do jogo é linda, os personagens são super bem elaborados, os inimigos são bem variados e difíceis, as magias bem feitas, os gráficos são poligonais texturizados com bonecos 2D rodando a 30 FPS e, de vez em quando caindo para 15FPS, fora as full motions de tela inteira que destroem e finalmente um som muito bom, acompanhados SFX nada inovadores. O estilo do jogo parece um Shining Force em primeira pessoa, e, apesar do jogo ter apenas 4 cidades, ele é comprido pôr causa de seus imensos labirintos.

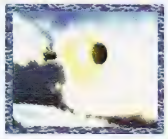
## SÓ USE SE NECESSÁRIO...

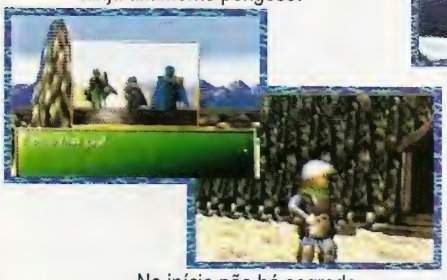
Este roteiro que fiz para você, indica as partes mais chatas do jogo, aonde tem que ir para pegar itens, etc; não expliquei como sair dos labirintos, isto fica pôr sua conta, é só ter paciência e explorar tudo com calma, tem até um mapinha que você seleciona com start, é mamão com açúcar.

Por favor use este guia só se você realmente não souber o que fazer. Afinal, a graça em um RPG é justamente isso, você conseguir solucionar tudo sozinho e não com a ajuda de alguém.

## TUDO COMEÇA...

...quando Fort, o mago, Melodi, a sacerdotisa e o mercenário Himaru (este é o nome que eu botei, porque será?) vão atrás de Rodi um ninja altamente perigoso.





No início não há segredo, atravesse o fácil labirinto e acabe com a raça de Rodi; após isso a nave da abertura cai na caverna, todos morrem, depois aparecem 3 espíritos bons e um mal que aparentemente domina Fort, Himaru começa a ter alucinações, ele encontra no caminho seus companheiros e mais 3 misteriosas pessoas, os 3 espíritos do bem curam seus personagens, mas há um efeito colateral; vocês não podem se separarem mais, em compensação são imortais, também a memória de vocês foram apagadas, e ninguém se lembra porque estavam caçando Rodi que se une ao grupo, e vão em busca de Fort.

Vá agora no vilarejo de Desire, fale com o prefeito e depois vá ao Pub, converse com todos,

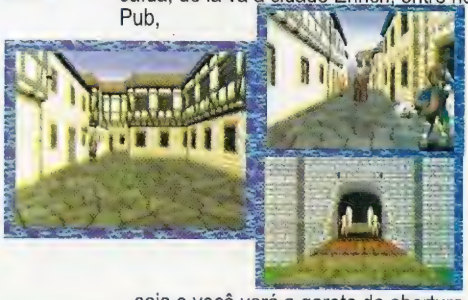
Royle, o lobo, encontrará o seu grupo a noite, entra e saia novamente do Pub; Lisa e Baso tentarão lutar contra vocês, mas o prefeito interfere na briga e nada acontece,

entre de novo no Pub e passe uma noite lá.

Ao amanhecer vá a Floresta Confusa, ache o cemitério e mate o monstro, é fácil (aliás lá você acha o cachorro perdido do moleque da vila) Royle vai aparecer, verá que seu chefe, Rodi, perdeu a memória e lhe dará uma máscara

de ferro, assim ele não será reconhecido por nenhum mercenário, Royle abre a cripta e vai embora

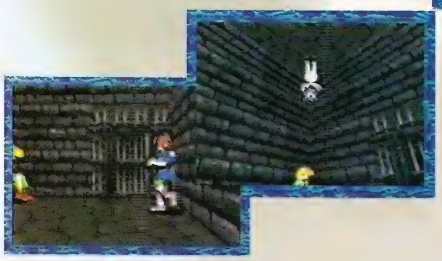
Na cripta sempre siga o sinal do sol, é a saída, de lá vá a cidade Enrich, entre no Pub,



saia e você verá a garota da abertura,

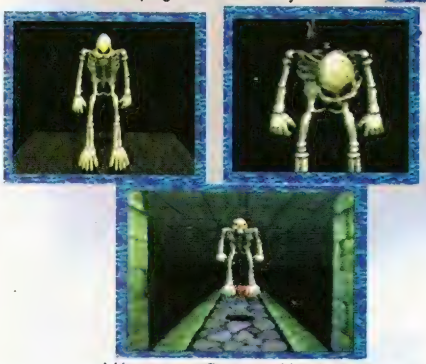
agora vá ao castelo e fale com o rei, chegando lá, surpresa, Fort e o rei dominados por espíritos maus,

antes de você poder fazer alguma coisa, seu grupo é atirado no calabouço, não se desespere Royle tirará vocês de lá.



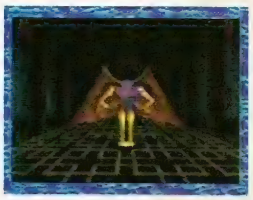
Saia do calabouço, ache a CRISTAL KEY, use-a nas portas com cristais, de uma exploradinha e ache o chanceler, aproveite e salve o jogo,

de lá vá a oeste do labirinto da água, explore tudo, e ache o Snake Crest, o Eagle Crest, e o Taurus Crest, encaixe-os em seus respectivos lugares nas paredes do labirinto, agora ache o caveirão e pegue a Gold Key.

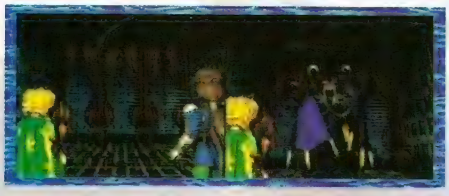


Vá agora a floresta Aborigine, siga as placas indicando a mansão, ela está a leste do mapa, chegando lá use a Gold Key, na porta; a mansão é difícil, esteja no mínimo com level 16, bem a principal dica é você correr contra portas que estão quebradas e explorar todas as pinturas, explore bem e você achara a Old Key, assim poderá abrir as portas vermelhas, e também achará Baso, ele vai falar sobre o desaparecimento de Lisa, explore um pouco mais e ache a poção, com ela em mão de um pulo a sala aonde os objetos flutuam, use-a lá e peque o livro; de uma chegadinha na sala aonde falta um livro encaixe o Arcane Book, peque a Clock Key vá a sala do relógio no segundo andar e encaixe no buraco; você lutará contra o Time Warrior, mande ele para o colo do capeta e acione a alavanca.

Volte à floresta, siga em direção ao cemitério ao norte do mapa e abra todas as criptas, você encontrará uma passagem secreta, entre, você está agora na Graveyard Catacombe, ache a porta, lute contra o vampiro e faça ele comer grama pela raiz,



após isso Vandal aparecerá e pedirá a você para ir ao sul pegar a Espada Sagrada, ele lhe dará a Gravitacional Stone, obedeça-o e vá ao sul, mas não se esqueça de se abastecer na cidade de Enrich.

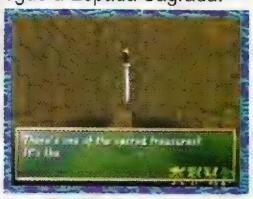


O labirinto da montanha é difícil, você vai camelar, uma cobra mais chata que jogo de Jaguar, vai cercar você todo o tempo. É bom estar com level alto. Para matar as duas primeiras partes da calda vá pela parte que tem gelo, pegue a outra saída e acabe com a primeira cabeça, com o caminho liberado repita a operação no outro andar, depois liquide a maldita cobra de vez.

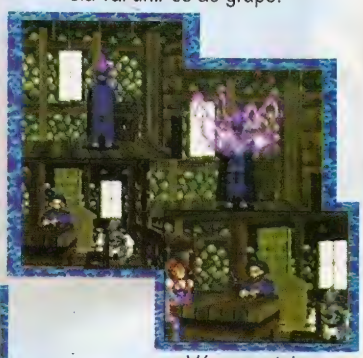
Vá ao Vilarejo Far East, compre novo equipamento e compre mantimentos, fale com o chefe e vá a South Shirine,

cara, o labirinto é um pé no saco, é muito chato, explore bem e ache a Magic Mattock em BL east side, com ela você poderá quebrar as paredes, explore mais um pouco e você encontrará um chão em espiral, caminhe nele, agora você está andando de ponta cabeça, só assim você achará a Stone Key está em B1 south side e abrir a porta em B1 north side, camele mais um pouco e em B1 center coloque as pedras na seguinte ordem:

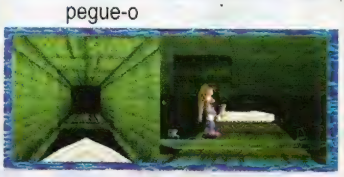
Estatua da esquerda Rubi, Black Oniks, Opal e Safire.
Estatua da direita Diamont, Aquemarine e Emerald.
Agora elimine o guardião e pegue a Espada Sagrada.



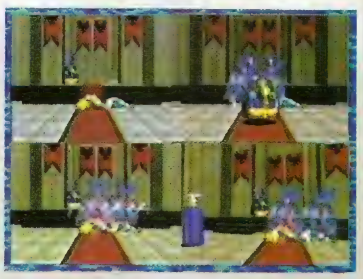
Volte para Far East, fale com o líder, Royle aparecerá e tentará defender vocês de Panzer, Royle sairá ferido, Akane surgirá, e Panzer foge, ela vai unir-se ao grupo.



Vá ao castelo, a nordeste do labirinto da água, nos Piers você achará um barco pegue-o



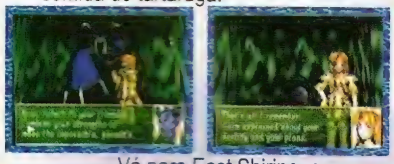
e ache a entrada do castelo, lá mate os dois espíritos, Sabato aparecerá, depois use a Espada Sagrada e separe os espíritos, agora enfrente Rinix e derrote-o .



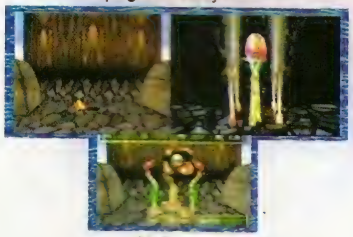
Haverá uma festa no castelo,

Haverá uma festa no castelo, agora vá até West Shirine e use novamente a Espada Sagrada, lá ache a comida de tartaruga e de a ela, em 1F West Side repita a operação, o mesmo em 2F, quebre a parede em 2F e ache o Eye of Truth, e use-o em 1F East Side no lugar aonde está cheio de placas, na direção vazia do mapa, derrote o polvo;

Lisa vai unir-se ao grupo, pegue o Espelho Sagrado e a comida de tartaruga.



Vá para East Shirine, o labirinto não é tão difícil, pegue os seguintes objetos, o Cristal Eye em 2F, o Shield em 1F, o Crystal Escale 1F e o Crystal Jug em 3F, distribua eles nas paredes esculpidas em formas de mulher, depois encha o Crystal Jug com a Water Life e vá a 4F e use-a na planta, mate-a e pegue o Holy Pendant.



Volte ao castelo e ponha os 3 objetos sagrados no Mural Room, você vai para um novo vilarejo, Mirage.

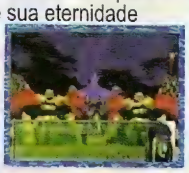
Vá até lá converse com todos, para variar equipe-se e se abasteça, agora vá para Torre da ilusão, mas para entrar lá você terá que fazer o seguinte:

- Tome a torre como referência Norte
- Na pedra da esquerda vá do norte para o sul até ouvir um barulho
- Na do meio vá do oeste para leste até ouvir um barulho
- Na da direita vá do sul para o norte até ouvir o barulho

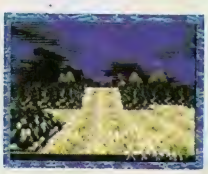
Entrando na torre pegue a Lunar Piece em 2F, use-a em 5F, pegue o solar Shart em 6f, use-a em 2F, a água irá secar, ainda em 2F ache a espiral, está na escada a nordeste do mapa, agora caia no buraco, você aparecerá de ponta cabeça em 6F, fique no chão e enfrente Blader, destrua-o e entre no pentagrama, fale com o HIGH PRIEST, você ganhará novas magias, agora volte ao deserto e entre no portal.

Fale com o rei, diga sim e depois não.
Vá para a mina, lá use a magia inferno na barreira, este labirinto fica por sua conta, só uma dica você vai ter que achar as alavancas e puxá-las para deixar os trilhos alinhados, passando o labirinto entre na Goldspeak, a batalha final aproxima-se, enfrente as estátuas, pegue os itens

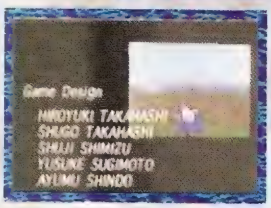
e mande Rinix para o inferno pelo resto de sua eternidade

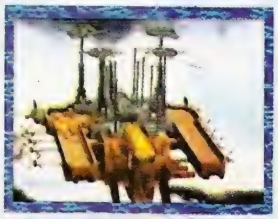


após essa batalha você irá enfrentar Panzer, ele abriu a Holy Ark e agora ficou mais poderoso do que nunca, e bom você estar no level 26 da segunda classe no mínimo.



Agora é só curtir o maravilhoso final e torcer para uma continuação, alias o final é a grande surpresa do jogo. Porque? Ora jogue e confira.





O FINAL????

JOGUE CARA!!!

## ÚLTIMAS DICAS

- **Os Pixels são ótimos aliados, quanto mais deles você achar, mais dano ao inimigo fará ( eca!, rimou!)**
- **Use os Mithril Ore`s no ferreiro, ele fará armaduras e armas incríveis!**
- **Sempre ganhe muita experiência, quanto mais tiver, mais magias e habilidades você ganha, vale apena gastar algumas horas fazendo isso.**
- **Com um level alto, seus magos poderão recuperar toda a energia do grupo numa tacada só, aproveite!!!**

# SEÇÃO VOODU

DICAS . TRUQUES . APELAÇÕES

## Nintendo 64
## Clayfighter 63 1/3

### *Seleção aleatória*

Segure os botões 'R' e 'L' na tela de seleção e a seleção aleatória será iniciada

## Saturn
## Megaman X4

### *Armadura negra de Zero*

Para ativar a armadura negra de Zero: Na tela de seleção do personagem, ponha no Zero, segure o botão R e aperte 6 vezes para direita. Solte o R e segure o botão B, e pressione START.

## PC
## Command & Conquer Red Alert - The Aftermath

### *Tropas de graça*

Construa um míssile silo. Quando os mísseis estiverem prontos, venda o silo e imediatamente lance o míssil. Se você for rápido o suficiente, a venda será interrompida e alguns soldados sairão do silo.

## Saturn
## Silhouette Mirage

### *Debug Mode*

Quando o logotipo da Treasure aparecer aperte X, B, Z e START ao mesmo tempo. Voce será levado à um menu com seleção de dificuldade, sound teste e uma opção de ligar e desligar o debug mode. Para usar o debug, pause o jogo e use qualquer botão, cada botão tem um efeito

## Saturn
## Dead or Alive

### *Comece na zona de perigo*

Segure os botões 'L' e 'R' e selecione seu personagem. Quando você começar o round, todo chão será zona de perigo

### *"Rebobine" os replays*

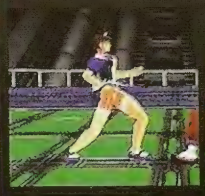
No final de uma luta, segure A e C até começar o replay. Segure B durante o replay você irá retroceder o replay

### *Jogue como Raidou*

Para jogar o último chefe deste jogo simplesmente termine com todos os personagens pelo menos uma vez.

### *Trocando de roupa*

Cada personagem de Dead or Alive vem com 3 variações de uniforme, entretanto, a cada modo de jogo que você terminar, seu personagem ganha mais uma variação de uniforme. Alguns personagens chegam a ter 9 variações.



**Algumas roupas são uma comédia! Na foto ao lado está Lei com sua roupa de arrumadeira.**

## Playstation
## Cool Boarders 2

### *Pistas adicionais*

Entre na tela Mode Select, e passe pelas seguintes opções na seqüência abaixo (faça isso rapidamente) Board park, Option, Free ride, One make, SBC, Half pipe, e por último Free ride. Pressione circulo no Free ride, então na tela de escolher 1 ou 2 jogadores segure L1, L2, R1, R2 e aperte circulo. Agora você terá as 10 pistas.

### *Jogue com um ALIEN e um Boneco de neve*

Complete todos os 100 movimentos no modo MASTER e quebre todos os recordes no modo FREERIDE

### *Pranchas Secretas*

Entre no modo FREERIDE com todas as pistas e quebre todas os recordes de todas as pistas.

### *Modo Mirror*

Complete o SBC, depois entre em Option, pressione no segundo controle SELECT e R1+quadrado em Mode Select.

## Nintendo 64
## Extreme-G

### *Corra com Roach*

Termine o jogo no modo Contest em Meltdown, e você receberá Roach, uma super-máquina de corrida. Use-a para exterminar seus inimigos.

### *Modo "olho de peixe"*

Você quer deixar o jogo mais rápido do que ele já é? Entre no modo contest, entre na opção para escrever seu nome (pressione R duas vezes para escrever em minúscula) e entre com a palavra "fisheye" (tudo em minúscula. Você vai escutar um som confirmando que o código deu certo.

### *Corra com um veículo da "pesada"*

Siga o mesmo procedimento acima mas ao invés de escrever "fisheye" escreva "roller".

## Saturn
## Shining The Holy Ark

### *Pixie Queen e Pixie Bell*

Depois de ter pego todos os pixies, vá para o lago na Forest of Confusion e procure o Obelisk of Brave Pixies e segure o botão C. Todos os Pixies irão "atacar" o Obelisk e a Rainha dos Pixies irá aparecer. Ela lhe dará o Pixie Bell, que você usa para invocar os pixies durante a batalha.

## Saturn
## Lost World: Jurassic Park

### *Acesse todos as fases*

Entre com o seguinte password: ***XAXYYYYYZXYY***

### *Veja a "Compy Gallery"*

Entre com a seguinte password: ***AYXYXXZXZZYY***

### *Veja a "Raptor Gallery"*

Entre com a seguinte password: ***XZXYXYYYZXYY***

Playstation e Saturn

## Street Fighter Collection

### - Códigos para SSF2X
### *Jogue com Gouki/Akuma*

Na tela de seleção de personagem, ponha no Ryu e aperte os botões L e R juntos.

### - Códigos para Street Fighter Zero 2 Dash:
### *Personagens Alternativos*

Faça os códigos na tela de seleção de personagem , colocando em cima dos respectivos personagens
**Sakura** - Aperte 5 vezes START para que as roupas de Sakura fiquem com um tom pastel
**Ryu** - Aperte uma vez START para pegar o Ryu da versão da SF Champion Edition, duas vezes para o Evil Ryu
**Dhalsim** - Aperte uma vez START para versão CE
**Zangief** - Aperte uma vez START para versão CE
**Chun-Li** - Aperte uma vez START para versão CE e duas para versão da SSF2X
**Ken** - Aperte uma vez START para versão CE
**Sagat** - Aperte uma vez START para versão CE
**M. Bison** - Aperte uma vez START para versão CE
**Akuma** - Aperte 5 vezes para pegar Shin Gouki/Akuma

### *Jogue com Cammy na S.Alpha 2*

1. Termine o jogo com M.Bison
2. Consiga o primeiro lugar no ranking
3. Ao invés de por seu nome, ponha as iniciais "CAM"

Agora Cammy poderá ser escolhida no modo Versus e Training. No modo versus, Cammy aparecerá no final da lista, e no modo Training, aperte START 3 vezes no M.bison para selecioná-la

Nintendo 64

## The Mace

### *Jogue com Ichiro e Gar*

Para acessar Gar Gunderson (War Mech) e Ichiro espere aparecer a tela de copyright (a primeira tela do jogo) e aperte direita, cima, esquerda, baixo, direita, cima, esquerda, baixo. Se você fez tudo certo você vai escutar um som peculiar. Agora vá na tela de seleção e lá estarão eles logo acima do Executioner.

### *Modo "cabeção"*

Para ativar o modo "cabeção" passe pelos seguintes personagens apertando START em cada um deles: Ragnar, Al'Rashid e Takeshi.

### *Jogue com Grendal*

Ganhe três jogos no modo versus. Então, vá para a tela de seleção de personagem e segure START em cima do Executioner, Grendal irá aparecer no lugar dele. Continue segurando START e pressione B para começar a batalha.

### *Escolha vários campos de batalha*

Para selecionar outros cenários que não aparecem no jogo normal passe pelos seguintes personagens apertando START em cada um deles:

Batalha numa pista de Mini Golf: Koyasha, Mordus Kull, Takeshi
Batalha em um castelo: Mordus Kull, Taria, Ragnar
Batalha em San Francisco Rush: Xiao Long, Al' Rashid, Koyasha

### *Modo "Nanico"*

Este código deixa os jogadores bem pequenos. Passe pelos seguintes personagens apertando START em cada um deles: Takeshi, Al' Rashid, Ragnar, Xiao Long.

### *Mude a cor do personagem*

Pressione qualquer botão C em cima do personagem que você quer escolher.

Nintendo 64

## Top Gear Rally

### *Carro bola de praia*

Termine o quarto ano (todas as seis estações, e você receberá uma bola de praia gigante com quatro rodinhas...

### *Mude a cor dos carros*

Voce pode mudar a cor de qualquer carro neste jogo. Antes de selecionar seu carro segure L , R e os quatros botões C
(tudo ao mesmo tempo). Agora é só por cima ou pra baixo

### *Jogue com o carro cromado*

Termine o quinto ano (todas as estações), e você vai poder mudar a textura de seu carro para uma cor cromada. Para isso simplesmente aperte o botão C inferior na tela de seleção dos carros.

### *Jogue com Cupra Car*

Termine o terceiro ano (todas as estações), e você receberá o Cupra Car, um bloco de gelo sobre rodas

### *Jogue com Helmet Car*

Termine o jogo no Expert mode na segunda seção você receberá Helmet Car,

### *Jogue com um Caminhão de Leite*

Apos terminar a primeira seção, voce será recompensado com o Caminhão de Leite!

Saturn

## Shining The Holy Ark

### *Um novo personagem*

Depois de Ter visitado as shrines, e derrotados os chefes delas, você deve estar com 7 personagens. Para conseguir o oitavo personagem volte para Far East Village e fale com o Elder da vila. Ele dirá alguma coisa sobre Doyle estar querendo se juntar ao seu grupo. Então volte para a cidade Desire e continue andando até você encontrar uma parede em frente do gabinete do Prefeito, vire para direita. Você vai ver um homem de verde e marrom e uma árvore que não estava lá a primeira vez que você entrou na cidade. Procure na árvore e Doyle vai ficar surpreso e perguntar se pode entrar para seu grupo

Saturn

## Marvels Super Heroes

### *Sem gemas no modo Versus*

Pressione L+R nos dois controles. "No Gems" irá indicar que nenhum dos jogadores poderá utilizar gemas.

### *Seleção Aleatória*

Na tela de seleção de personagem segure R por 3 segundos

# PLUG'N PLAY é uma publicação mensal da Editora Magnum Ltda.

## PLUG'N PLAY

**Edição, Diagramação, Arte e Textos**

Anderson Cruz
Cecilia Ramos
Daniel Vardi
Denis Antonio dos Santos
Fred Cesar San Miguel
João Eugênio dos Santos Neto
Marcelo Alexandre San Miguel

**Colaboradores:**

Elcio Rodrigues Favare
Elio Rodrigues Favare
Marcelo C. Picoli
Rodolfo Rigo Calabrezi
Silvio Roberto Dias Valente
( esse ajuda!!!)
José Luiz Delgado
E ao Gerson Cruz que nos forneceu a extenção e segurou a TV para nós jogarmos, pois sem sua ajuda ésta edição não seria possível.
E a todas as mães e pais da redação, por aguentar seus "queridos" filhos enfurnados o dia inteiro na frente dos computadores e video-games.
E ao "**Tambo MARCHA LENTA**" e ao "**Dr.R&R**" uma palavrinha destes humildes editores da PLUG`N PLAY : "**MORRAM DE DOR SEUS PAGA-PAUS IMUNDOS**"

## EDITORA MAGNUM

Av. da Invernada, 12
Aeroporto -CEP 04612-060
São Paulo -SP
PABX : (011) 532-1522

**Diretores:**
Carlos Arnaldo N.S. Pares
Laércio Gazinhato

**Secretaria da Redação:**
Mara Bassi

**Fotografia:**
Paulo César (PC)
Luiz Cláudio Barbosa

**Departamento Comercial**
Carlos Arnaldo N.S. Pares
Contatos: Flávia Zoé Moss e Sueli Cavichiolli

**Departamento de Assinaturas e Edições Especiais:**
Elzeni Inácio Alves

**Assistentes:**
Patricia Batista de Melo
Valquiria Mendes

**Expedição:**
Maurilio Gomes Cardoso



É proibida a reprodução total ou parcial dos artigos por qualquer meio impresso ou audiovisual, existente ou que venha a ser criado, sem a autorização dos editores. As ilustrações e fotos são exclusivamente de caráter divulgatório, se você dá valor a sua vida, por favor não ouse piratear uma única página da PLUG`NPLAY.

VOLTAMOS COM ABE, EM OODWORD TODO MAMADO PARA VOCÊ.

NÃO PERCA NA SEÇÃO *QUEBRANDO O PAU* TODOS OS GOLPES DE MORTAL 4.

VEJA UMA PORRADA DE JOGOS NOVOS, QUE IRÃO SAIR PARA O NATAL. E ESCOLHA O SEU.

REVISTA PLUG`NPLAY
AV. DA INVERNADA 12
AEROPORTO - SÃO PAULO - SP
CEP 04612-060
BRASIL - TERRA

# PLUG MAIL

REVISTA PLUG`NPL
AV. DA INVERNADA
AEROPORTO - SÃO PAULO
CEP 04612-060
BRASIL - TERRA

Valeu!!! Chegaram cartas na redação, ficamos muito contentes com iss por favor continuem nos escrevendo mais e mais.

### DURAL vs PSX-2

Aos editores de PLUG`N PLAY:
Adorei a edição número 1, o visual e as informações estavam demais, gostaria que vocês me tirassem uma dúvida, qual console vai ser melhor o Dural ou o Playstation-2.

**Alexandre Cardoso Alves**
**São Bernardo do Campo - SP**

**Caro Alexandre, não temos informações suficientes sobre o PSX-2 para responder sua pergunta, sobre o Dural confira a nossa primeira edição, escreva mais, alias entupa nossa caixa de correio.**

### DRAGON BALL

Alô pessoal, eu curto muito Dragon Ball, tenho um Playstation e gostaria de saber se o novo Dragon Ball é bom, parabéns pela revista, eu achei a melhor do Brasil.

**Aline Cruz**
**Maringa - Paraná**

**É isso aí! A primeira carta feminina. quanto a sua dúvida, sinto muito Dragon Ball GT é a coisa mais bestial que nós vimos até hoje, o pior da série.**

### Santa dúvida Batman

**Alô pessoal, vocês usam muitos termos técnicos, fiquei com alguma dúvidas, afinal o que é PARALLAX**

**Antônio Armentano dos Santos**
**Santos - SP**

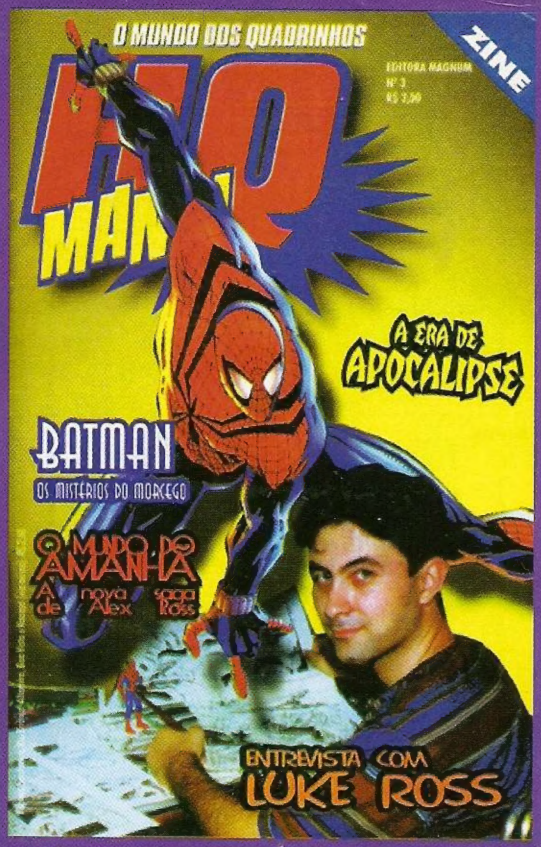
**Obrigado pela carta, lembra do chã do SF 2 ou do chão e tetos do cenário do Magneto de Marvels, ber isto é PARALLAX. Não se preocup na edição número 3 de PLUG`NPLA faremos um glossário para tirar algumas dúvidas, até lá!**

### Mais páginas

Porque só 32 páginas, a revista arregaça, parece importada, é perfeita, sem comentários.

**Rodolfo Maranho Magnani**
**Rondonópolis - Mato Grosso**

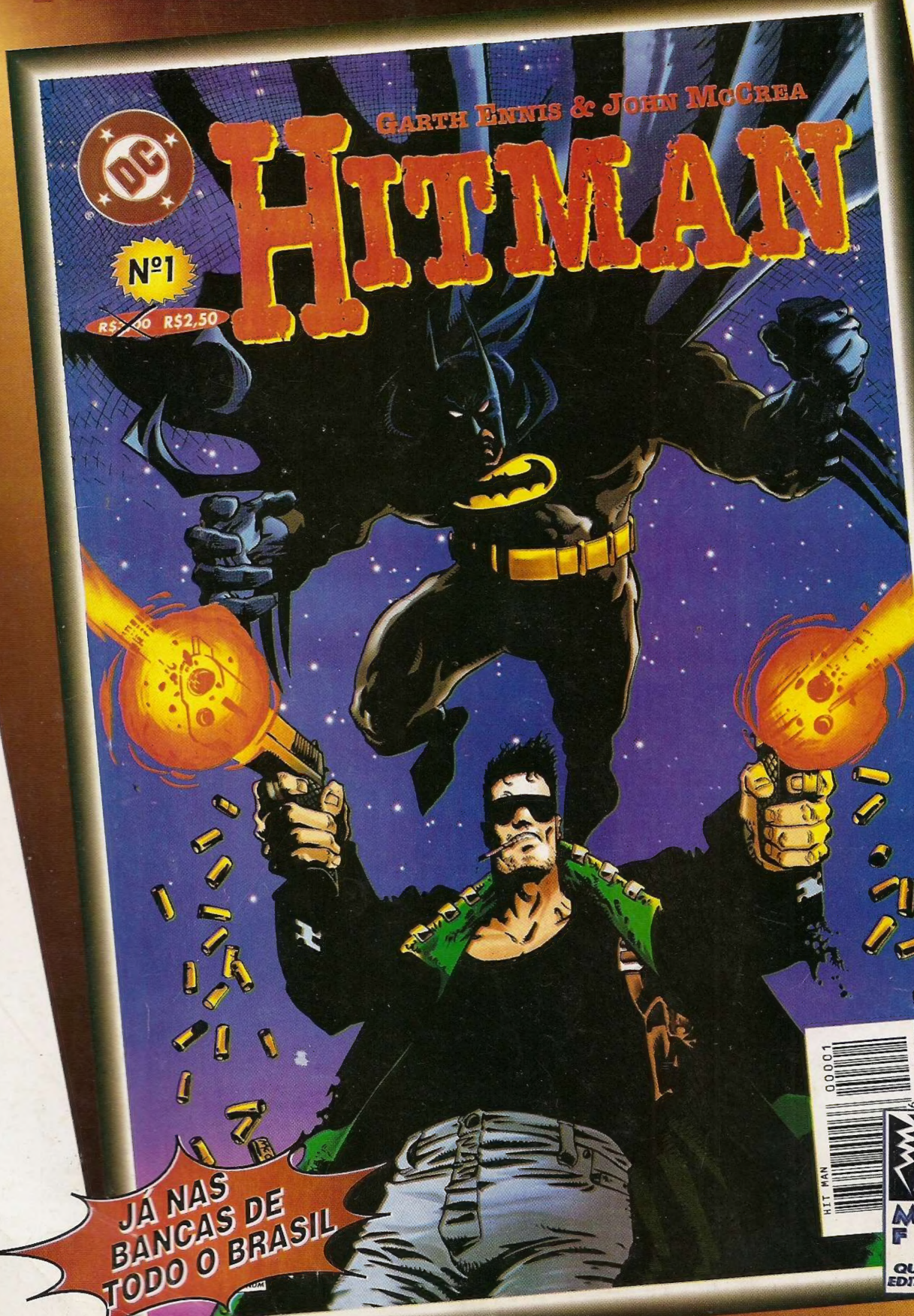
**Valeu pelos elogios, nós queriamos também mais páginas, mas fazer que, escrevam muitas cartas pedindo isso, aí quem sabe aumente o número de páginas.**



# O QUE JÁ ERA BOM AGORA FICOU MELHOR E MAIOR!

## FORMATÃO!!!

## HQ MANIA Nº5

# HQS NACIONAIS EM TODAS AS EDIÇÕES TODO MÊS NA SUA BANCA PREFERIDA!

# NÃO DEIXE DE LER